SHVC-MV スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

Might and Magic BOOK II

マイト＆マジック

ごあいさつ

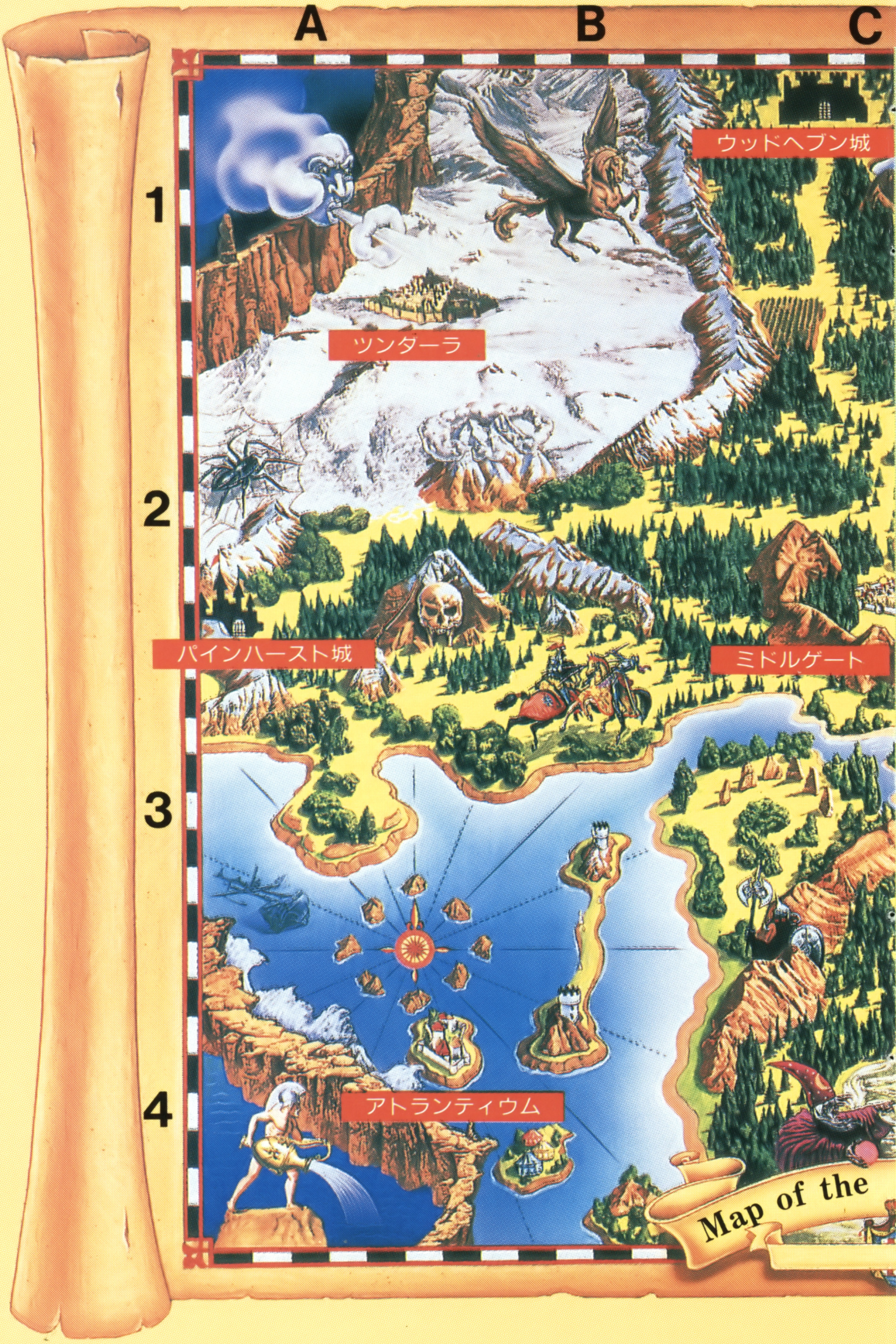
このたびは、ロジークのスーパーファミコン専用ソフト「マイト・アンド・マジックBOOKⅡ」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。
ご使用前に操作方法、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法で末永くご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

Might and Magic II BOOK
マイト＆マジック

CONTENTS

クロン大陸マップ ― 2
オープニングストーリー ― 4
1．ゲーム目的 ― 6
2．ゲーム・スタート ― 7
3．操作方法 ― 8
4．画面説明 ― 10
5．コマンド説明 ― 12
6．セーブ＆ロード ― 15
7．キャラクター紹介 ― 16
8．自動マッピング機能 ― 20
9．マッピング・シート ― 22
10．敵キャラクター ― 24
11．世界観説明 ― 26
12．パラメーター説明 ― 28
13．キャラクターの体調と回復法 ― 31
14．特殊技能説明 ― 32
15．魔法 ― 33
●魔法使いの魔法 ― 34
●僧侶の魔法 ― 36
16．武器 ― 38
17．防具 ― 40
18．アイテム ― 42
19．ゲームの流れ（ヒント） ― 44

クロン大陸マップ



D
E
1
2
3
4
バルカニア
ラクサスパレス城
サンドソーバー
ヒルストーン城
World of Oron
Magic Ⅱ

オープニングストーリー

バーン大陸———かつてモンスターに占領され、人々は消え去る運命にあった。しかし、ある者たちの存在によってその危機は免れることになる。ミラード、オーウェイン、ギデオン、ジェローム、ユーリエール…勇ましきメンバーの結成である。彼らは突然のモンスター襲来の原因を究明すべく、立ち上がり、旅に出た。ある者は剣を使い、ある者は魔法を唱え、またある者は己の技能を活かし、様々な難関を突破していった。やがて、彼らは異星からの飛来者がモンスターを使い、この星への移住の可能性を調査しているという真実をつきとめた。そして、その異星人の名前も——異星人の名前は「シェルテム」。名前をつきとめられ、追いつめられたシェルテムはバーン大陸の調査をあきらめ、「異世界への門」から逃げ去ってしまう。こうして、バーン大陸の異変はくいとめられたのだが——。

ここはクロン大陸。5つの町、いくつかの城、地下の洞窟やダンジョン。そして地上には平地をはじめ、海や川が流れる。山があり、森林が茂り、果てしない砂漠があるかとおもいきや、氷河にも覆われている。本来なら、大自然に恵まれた美しい大陸であるはずだ。そう、まさしく「異世界への門」から忍び寄る魔の手は、この美しき大陸を次なる獲物にしようと試みていた。すでに町中のいたるところで、モンスターが徘徊している。まさにこのクロン大陸は、バーン大陸の過酷な運命を引き継ぐかのように今、その灯が消え去ろうとしていた。しかし、過酷な運命もただひとつ救いの道を残していた。すなわち、再び勇ましきメンバーの登場である。リーマス、エズラ、フォノン、ブラトワース、テネブロウ…彼らもまた、「異世界への門」をくぐり抜け、この地へ辿り着いたのであった。

1 ゲーム目的

旅の先々で、王様や住民から色々なことを頼まれます。これを《クエスト》といい、このクエストを引き受けるか引き受けないかは個人の自由です。しかし、クエストを達成すれば莫大な経験値や大量のゴールド・ジェムなどを手に入れることができます。さらに、ゲームコンプリートには必ず達成しておかなければならないクエストもありますので、ぜひ、引き受けることをおすすめします。また、クエストは壁などに刻まれている場合もありますので、発見したメッセージは必ずメモしておきましょう。こうして、旅の途中で待ち受けるクエストを１つ１つ確実に達成していくことに、真の冒険者たる意味があるのです。

「マイト・アンド・マジックⅡ」のゲーム性について

「本当のロールプレイング・ゲームは、ある特定のゴールよりも、ゲームの過程を楽しむものだ。」これは原作者であるアメリカのＪon Ｖan Ｃaneghem の台詞です。このゲームは彼の言葉通り、最初から与えられたクエストを達成してゆくのではなく、自分自身で引き受けたクエストを達成してゆくというシステムをとっています。待ち構えているクエストが何であるか、それをどうすればよいのかを考え進めていくことに本来の価値があるからです。原作者いわく、本当にロールプレイング・ゲームが好きで、かなりやり込んでいるユーザーの方なら、この「マイト・アンド・マジックⅡ」の世界にも容易に入り込んでゆけるでしょう。

2 ゲーム・スタート

タイトル画面でスタートボタンを押します。

初期メニュー

■ゲームを　はじめる

▶主人公の名前がリーマスのままでゲームスタートします。

■なまえを　かえる

▶主人公・リーマスの名前を、自由に変えられます。ひらがな、カタカナ、ローマ字で各々6文字まで入力可能です。入力終了後、ゲームスタートします。

■マイト・アンド・マジックⅠ

しゅうりょうコード　にゅうりょく

▶BOOK１終了コードの32文字を入力すると、ボーナスとして1000ジェム、2000ゴールド、3000の経験値が得られます。また、主人公・リーマスの代わりに、BOOK１で使用した主人公の名前と性別が入力されます。（入力コードに間違いがあると、ボーナスは得られず、リーマスの名前のままでゲームスタートします。）

ゲームをセーブした場合

一度でもゲームをセーブした場合、サブメニューが表示されます。

■ぼうけんを　つづける

▶以前セーブしたデータで、宿屋からのスタートになります。

■あたらしく　はじめる

▶初期メニューに戻ります。

3 操作方法

本ゲームは１人用です。本体のコントロールコネクタ１にコントローラーを接続してください。

※Rボタン、Lボタン、SELECTボタンは使用しません。

(START) ボタン　：ゲームを始める時に使用します。

移動時

Ⓐボタン：コマンドウィンドウ／コマンド決定
コマンドウィンドウを開きます。また、選択したコマンドを決定、実行します。

Ⓑボタン：キャンセルボタン

Ⓧボタン：突進ボタン
鍵の開かないドアなどを蹴り破る時、使用します。

Ⓨボタン：マップボタン
現在いるエリアのマップが表示されます。何かのボタンを押すとフィールドに戻ります。

十字ボタン：キャラクターの移動／コマンド選択
上／前進　右／右を向く　左／左を向く
下／半回転して振り向く
またはコマンド選択の時、カーソル移動に使用します。

戦闘時

Ⓑボタン、Ⓧボタン、Ⓨボタン、(START) ボタンは使いません。

Ⓐボタン：決定

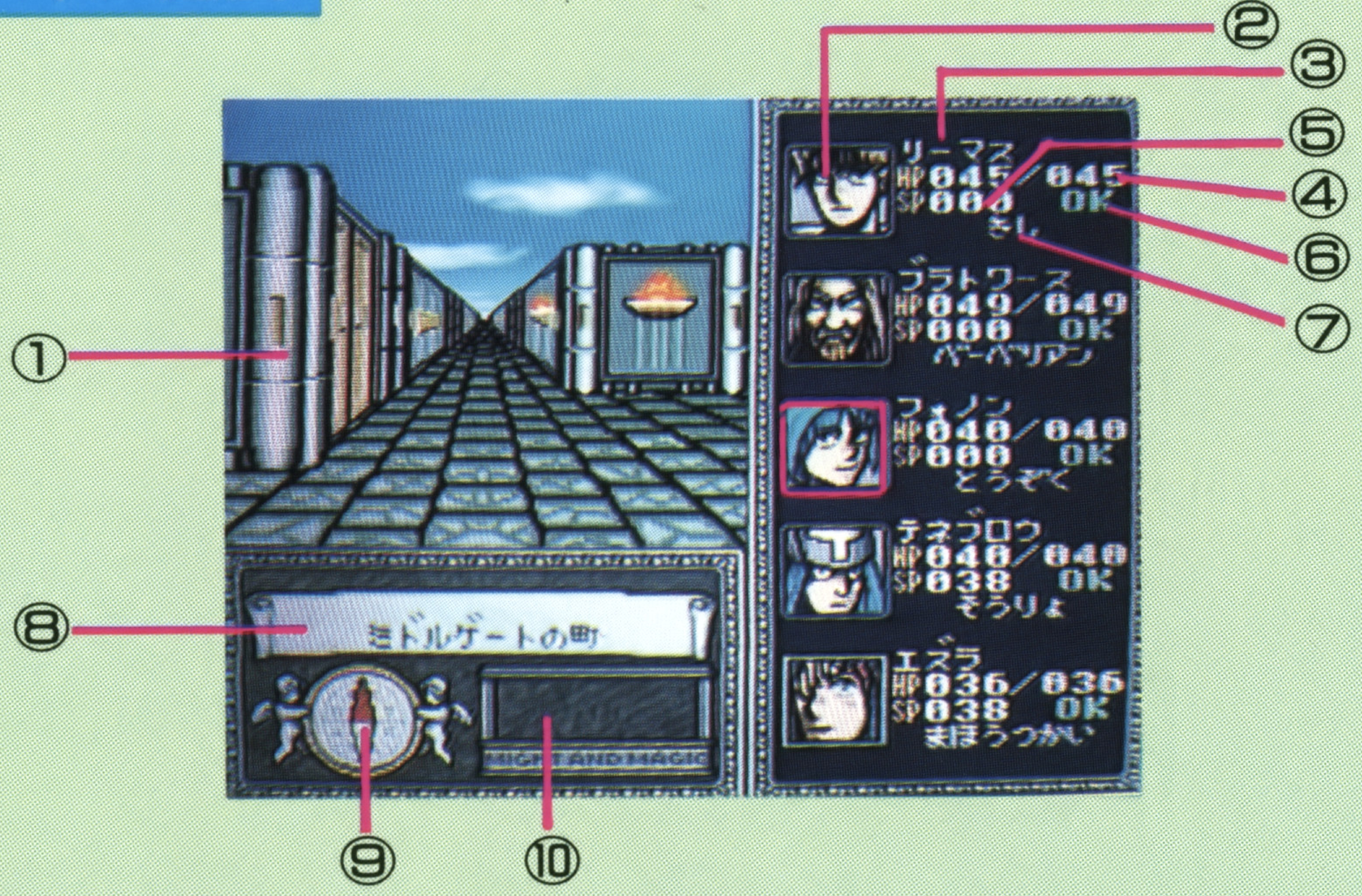
Ⓑボタン：キャンセル

十字ボタン：カーソルの移動

4 画面説明

メイン画面

通常のメイン画面です。



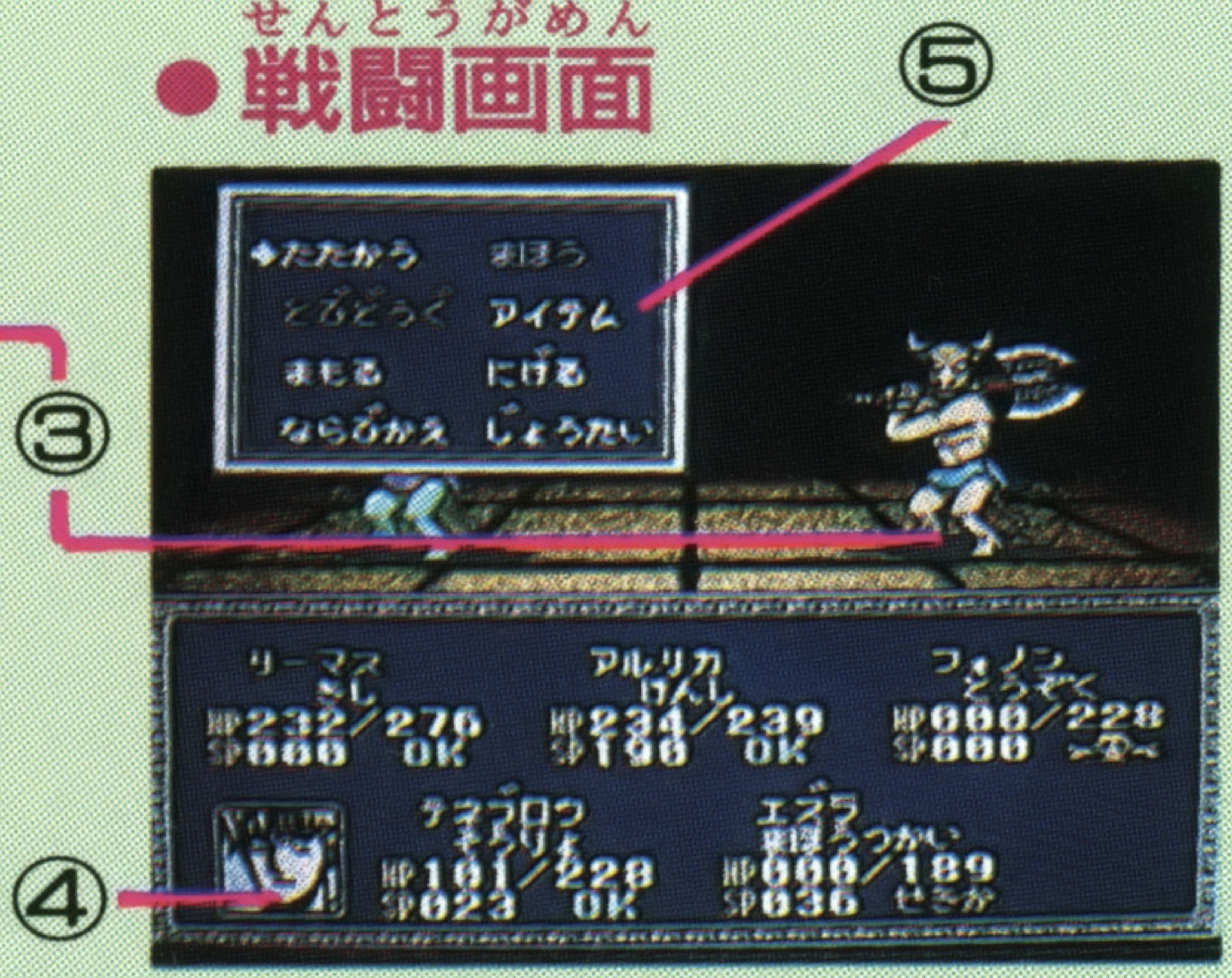
①3D マップ画面
②キャラクター顔グラフィック
③キャラクターの名前
④ HP 現在 HP/最大 HP
⑤ SP 現在 SP
⑥現在の状態
⑦職業
⑧現在いるエリア
⑨コンパス（赤い矢印は常に北の方角をさす）
⑩プロテクト・アイコン

戦闘画面

モンスターに遭遇すると、以下の画面になります。

●モンスター遭遇画面

●戦闘画面



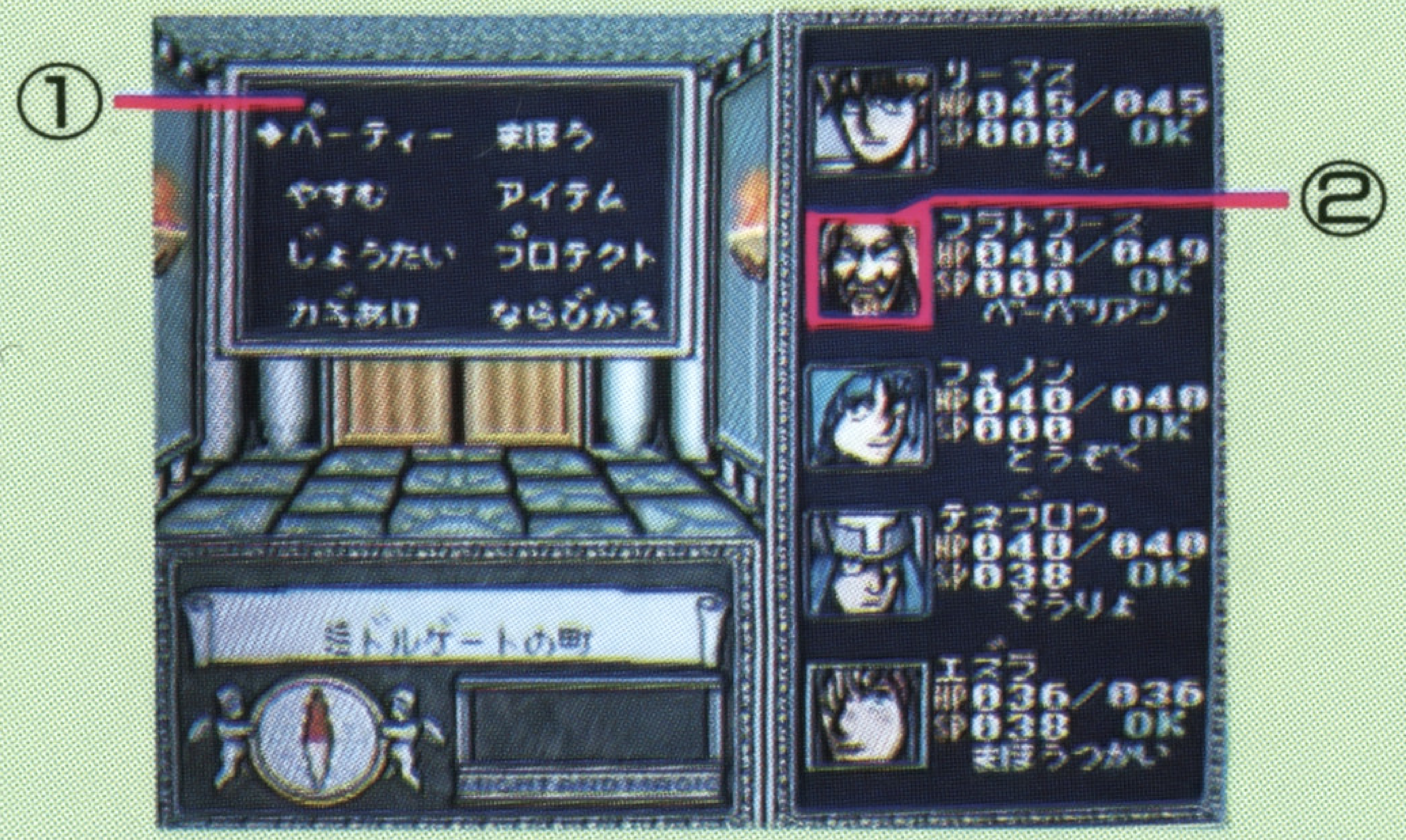
（この他に、パーティーが先にモンスターを発見した場合の画面もあります。）

①モンスター遭遇時コマンドウィンドウ
②キャラクターステータス
③敵キャラクターグラフィック
④キャラクター顔グラフィック
⑤戦闘時コマンドウィドウ
（白い文字のみ実行可能。
消えている文字は現在使用不可。）

※詳しくは「コマンド説明」→p 13. 14 参照

コマンド画面

メイン画面でⒶボタンを押します。

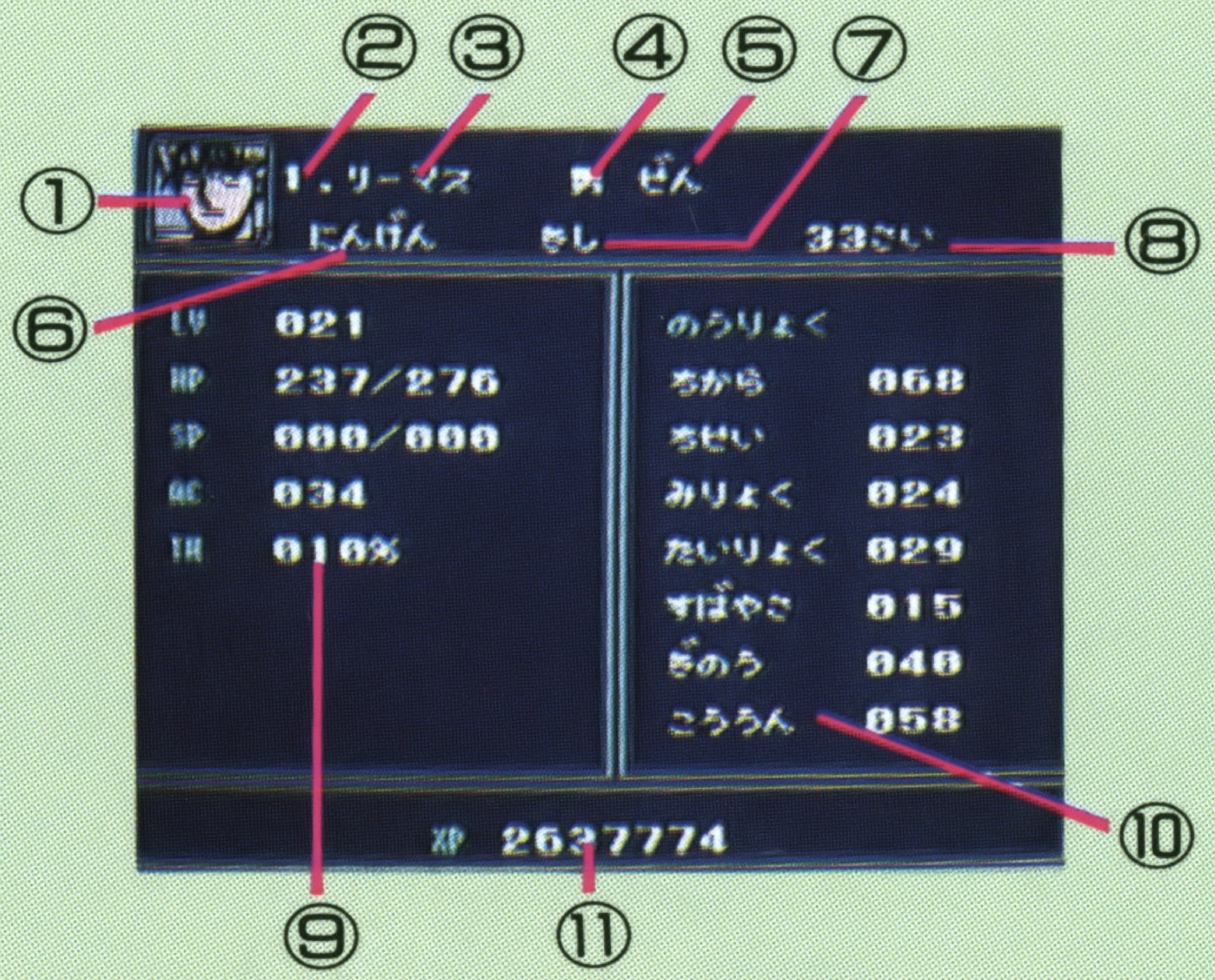


①移動時コマンドウィンドウ
②カレントキャラクター
（赤枠で表示されます。「だれ？」とたずねられた場合は、十字ボタンの上下でキャラクターを選択します。）

※詳しくは「コマンド説明」→ p. 12参照

ステータス画面 1

コマンド画面で「じょうたい」を選択します。

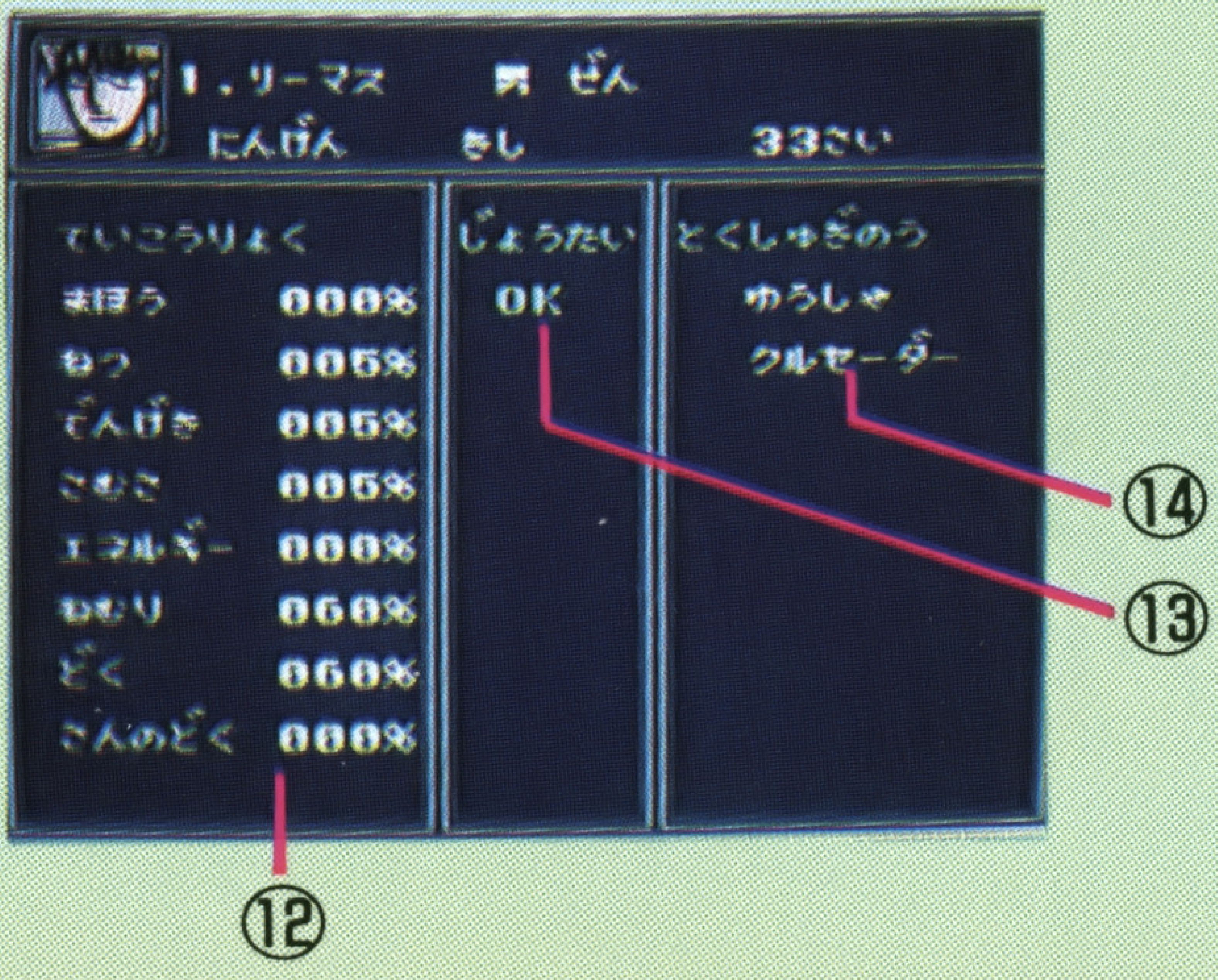


※十字ボタン上下で他のキャラクターが見れます。

さらにⒶボタンを押します。

①キャラクター顔グラフィック
②隊列順位
③キャラクターの名前
④性別
⑤属性
⑥種族
⑦職　業
⑧年齢
⑨LV　現在のレベル
HP　現在 HP/最大 HP
SP　現在 SP/最大 SP
AC　アーマークラス（防御力）
TH　盗賊の技能
⑩キャラクターのパラメーター
⑪現在の経験値
⑫攻撃に対する抵抗力
⑬現在のキャラクターの状態
⑭獲得した「とくしゅぎのう」

ステータス画面 2



5 コマンド説明

移動時コマンド

▶**パーティー**：上から順に、現在の年、月（1年は180日）/現在持っているテントの数/現在持っているジェム/現在持っているゴールドが表示されます。

▶**やすむ**　：「テント」が1個消費され、パーティー全員のHPとSPが全回復します。ただし、《毒》の状態で休むとHPが減ってしまいます。

▶**じょうたい**：キャラクターのステータスが2面で表示されます。1面目のステータス画面が表示されている時にⒶボタンを押すと、ステータスの2面目が表示されます。他のキャラクターのステータスが見たい場合は、ステータスが表示されている時に（1面目でも2面目でも可）十字ボタンの上または下を押してください。Ⓑボタンを押すとフィールドに戻ります。

▶**カギあけ**　：鍵のかかったドアの前で実行すると、鍵を開けることができます。失敗するとダメージを受けることがあります。「TH（盗賊の能力）」が高いキャラクターほど、成功する確率が高くなります。また、突進することによって[Ⓧボタン] 開くドアもあります。

▶**まほう**　：魔法を使用します。白い文字の魔法は使用可能、赤い文字は現在では使用不可を意味します。

▶**アイテム**　：アイテムや武器・防具を「そうび」、「つかう」、「わたす」、「すてる」ことができます。
★武器や防具などは、持っていても「そうび」しなければその効果を発揮しません。
★一度「そうび」したものを、再び「バックパック」にしまいたい場合は、自分に「わた

す」にしてください。また、「バックパック」に入れられる数は6個までです。

▶プロテクト：現在、パーティーにかけられている「防御の魔法」の種類を表示します。「プテロン」の魔法がかかっている時は翼のマーク、「ガードドック」の魔法がかかっている時は犬のマークがそれぞれ画面下中央部に表示されます。

▶ならびかえ：パーティーの隊列を変えられます。最初に選んだキャラクターと次に選んだキャラクターの順番が交換されます。

モンスターとの遭遇時コマンド

モンスターとバッタリ出会った状態です。通常では、このパターンの戦闘が最も多いでしょう。

▶たたかう：モンスターと戦いたい時に選択します。このコマンドを選択すると、戦闘時コマンドウィンドウが開きます。

▶かくれる：成功すると、モンスターとの戦闘が回避されます。失敗すると、戦闘時コマンドウィンドウが開きます。

▶にげる：成功すると、エリア内の一番安全な場所に逃げ戻ることができます。失敗すると、戦闘時コマンドウィンドウが開きます。

▶わいろ：成功すると、モンスターが「ゴールド」「ジェム」「アイテム」など欲しいものを要求してきます。この要求に応じれば、戦闘を回避できます。要求を拒否すると、戦闘時コマンドウィンドウが開きます。

【モンスターを先に発見した場合】

ごくたまに、パーティーがモンスターを先に発見する場合があります。モンスターはまだこちらの存在に気付いていないので、攻撃するかやり過ごすかを決定してください。

【モンスターの奇襲を受けた場合】

モンスターから、突然の奇襲を受けた場合です。この時は、いきなり戦闘に突入します。

戦闘時コマンド

▶**たたかう**：装備している飛び道具以外の武器で戦います。

▶**とびどうぐ**：装備している飛び道具で戦います。

▶**まもる**：攻撃をしないで、防御をかためます。

▶**ならびかえ**：攻撃行動や防御行動を犠牲にして、行動順番になっているパーティーの隊列順を変更できます。ただし、戦闘終了後には元に戻ってしまいます。

▶**まほう**：魔法が使えます。

▶**アイテム**：アイテムが使えます。

▶**にげる**：成功すると、そのエリアの一番安全な場所に逃げ戻ることができます。

▶**じょうたい**：サブコマンドが開きます。

- **つよさ** / ステータス画面が開きます。（ボタン操作は、通常のステータス画面と同じ要領です。p12▶じょうたいの項を，参照）
- **プロテクト** / 魔法によるプロテクトの状況を表示します。
- **モンスター** / モンスターのステータスを表示します。

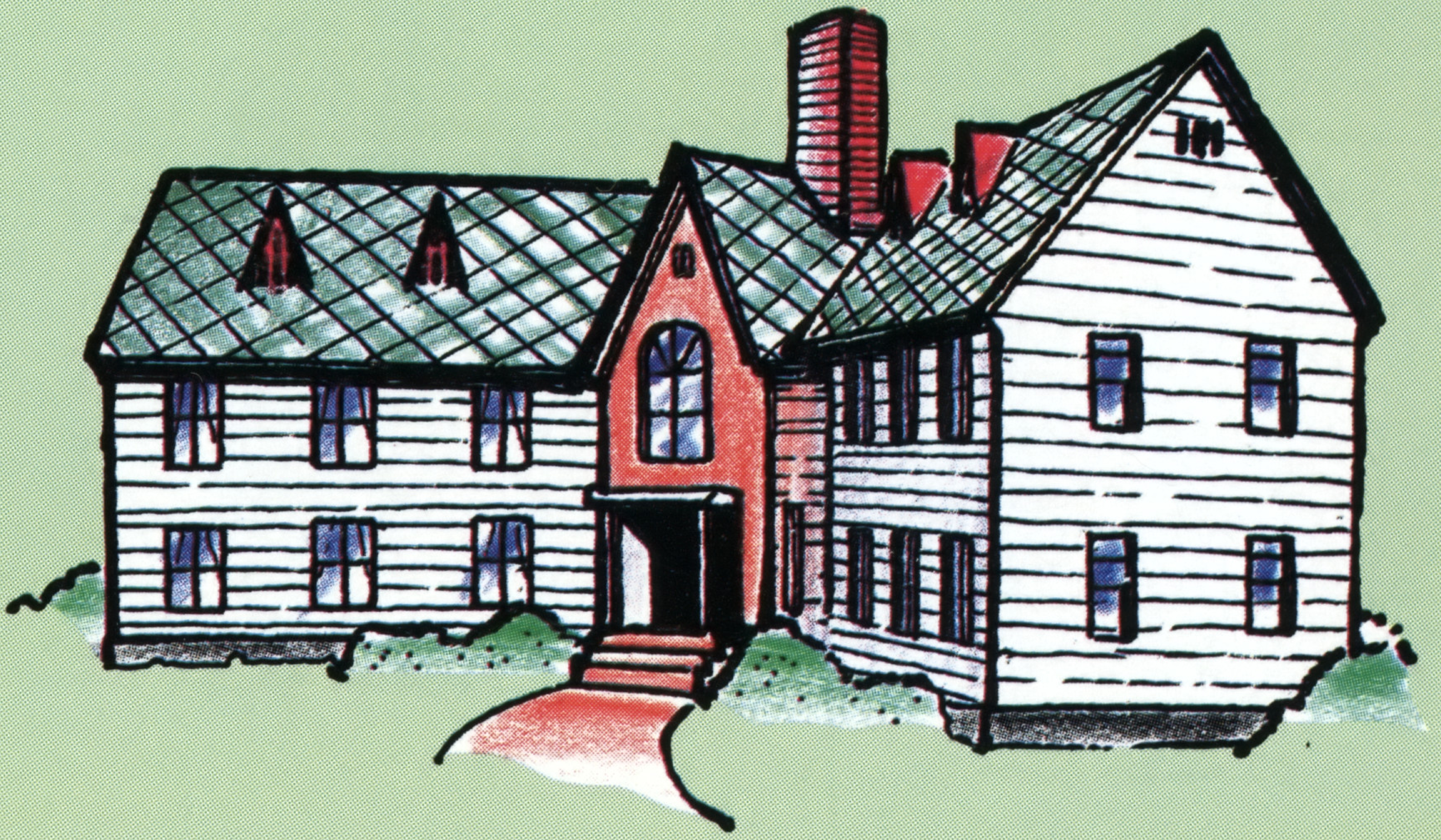
6 セーブ&ロード

SAVE

ゲームデータをセーブしたい場合は、町の中にある「やどや」へ行ってください。「やどや」は、ミドルゲート・サンドソーバー・ツンダーラ・バルカニア・アトランティウム、各々の町に合計5つあります。「やどや」に行かず、途中でゲームをやめてしまうと、最初からのスタートとなりますので十分ご注意ください。

LOAD

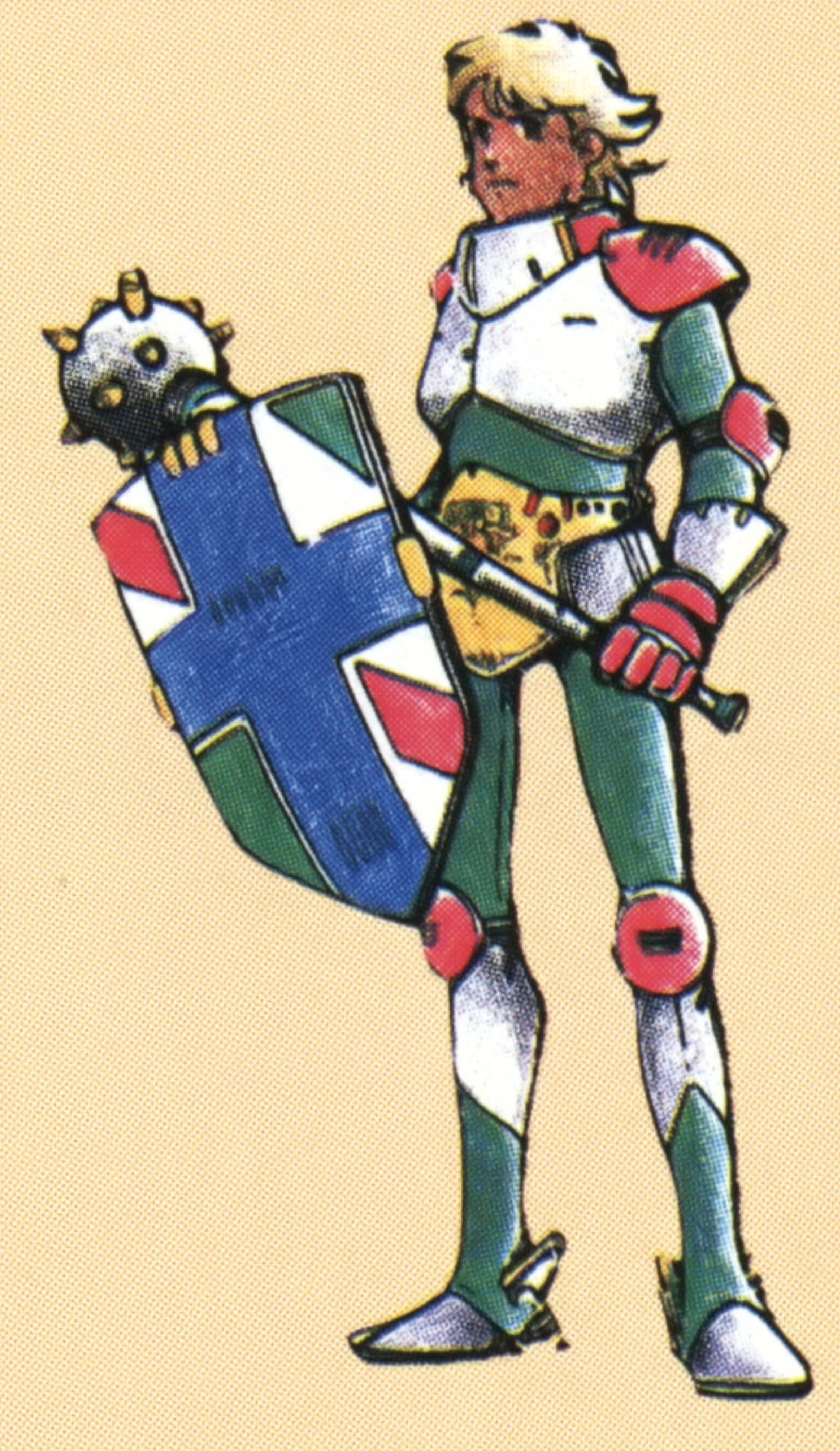
サブメニューが表示された際、[ぼうけんを　つづける]を選択してください。以前セーブしたデータで、「やどや」からのスタートとなります。



7 キャラクター紹介

パーティーを構成するキャラクターは、全員で8人います。スタート時は5人しかいませんが、ミドルゲートの町の「やどや」へ行ってみてください。残りの3人に会えるはずです。基本的には5人行動なので、8人そろって旅をすることはで

リーマス



性別	男
年齢	18才
職業	騎士
種族	人間
属性	善
武器	こんぼう
レベル	1
HP	45
SP	0
AC	0
TH 盗賊能力	0
特殊技能	なし

能力	ちから	20
	ちせい	12
	みりょく	13
	たいりょく	18
	すばやさ	14
	ぎのう	14
	こううん	13
抵抗力	対まほう	0
	対ねつ	5
	対でんげき	5
	対さむさ	5
	対エネルギー	0
	対ねむり	60
	対どく	60
	対さん	0

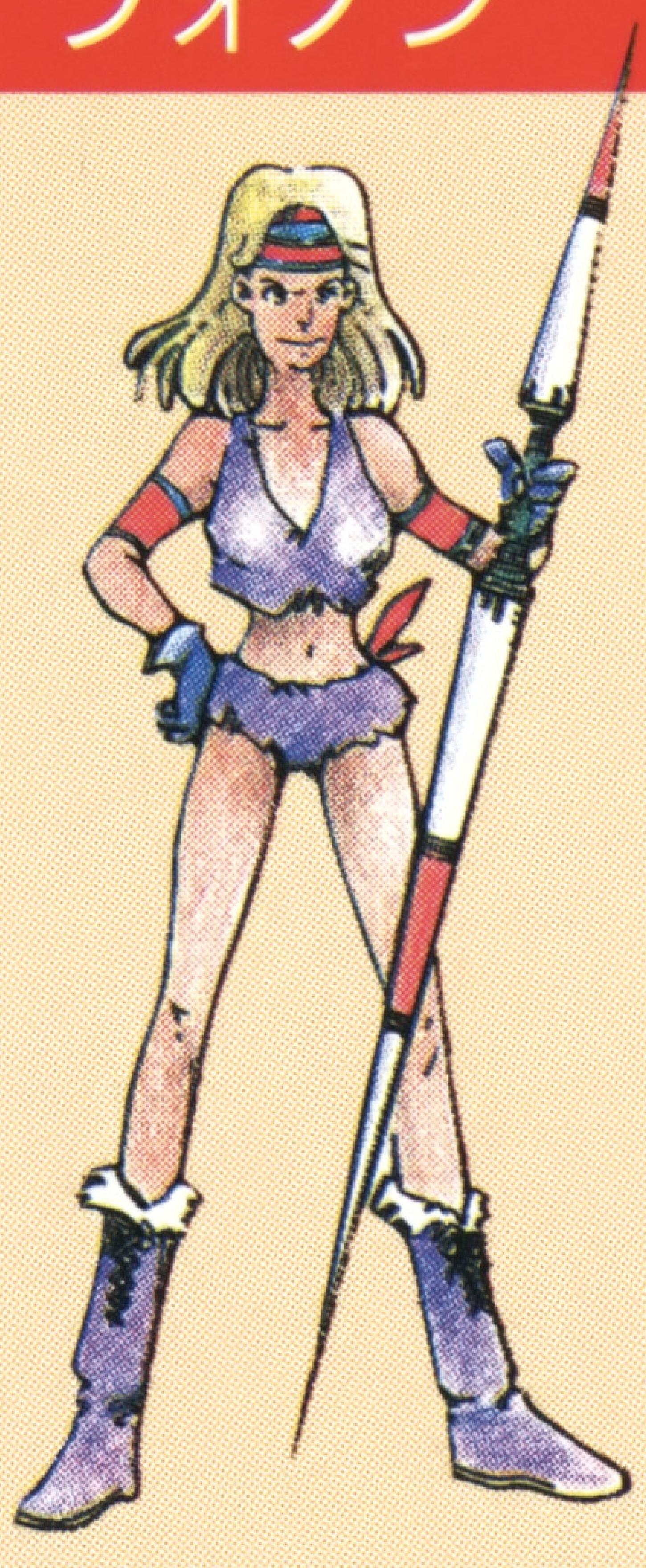
エズラ

性別	男
年齢	18才
職業	魔法使い
種族	エルフ
属性	悪
武器	小ナイフ
レベル	1
HP	36
SP	38
AC	0
TH 盗賊能力	0
特殊技能	なし

能力	ちから	12
	ちせい	21
	みりょく	8
	たいりょく	12
	すばやさ	16
	ぎのう	17
	こううん	14
抵抗力	対まほう	0
	対ねつ	0
	対でんげき	0
	対さむさ	0
	対エネルギー	0
	対ねむり	30
	対どく	5
	対さん	0

きませんが、主人公（リーマス）以外のキャラクターであれば、「やどや」でチェンジすることが可能です。以下のキャラクター紹介は、スタート時の初期状態ですので、ゲーム進行につれ成長してゆくものもあります。

フォノン



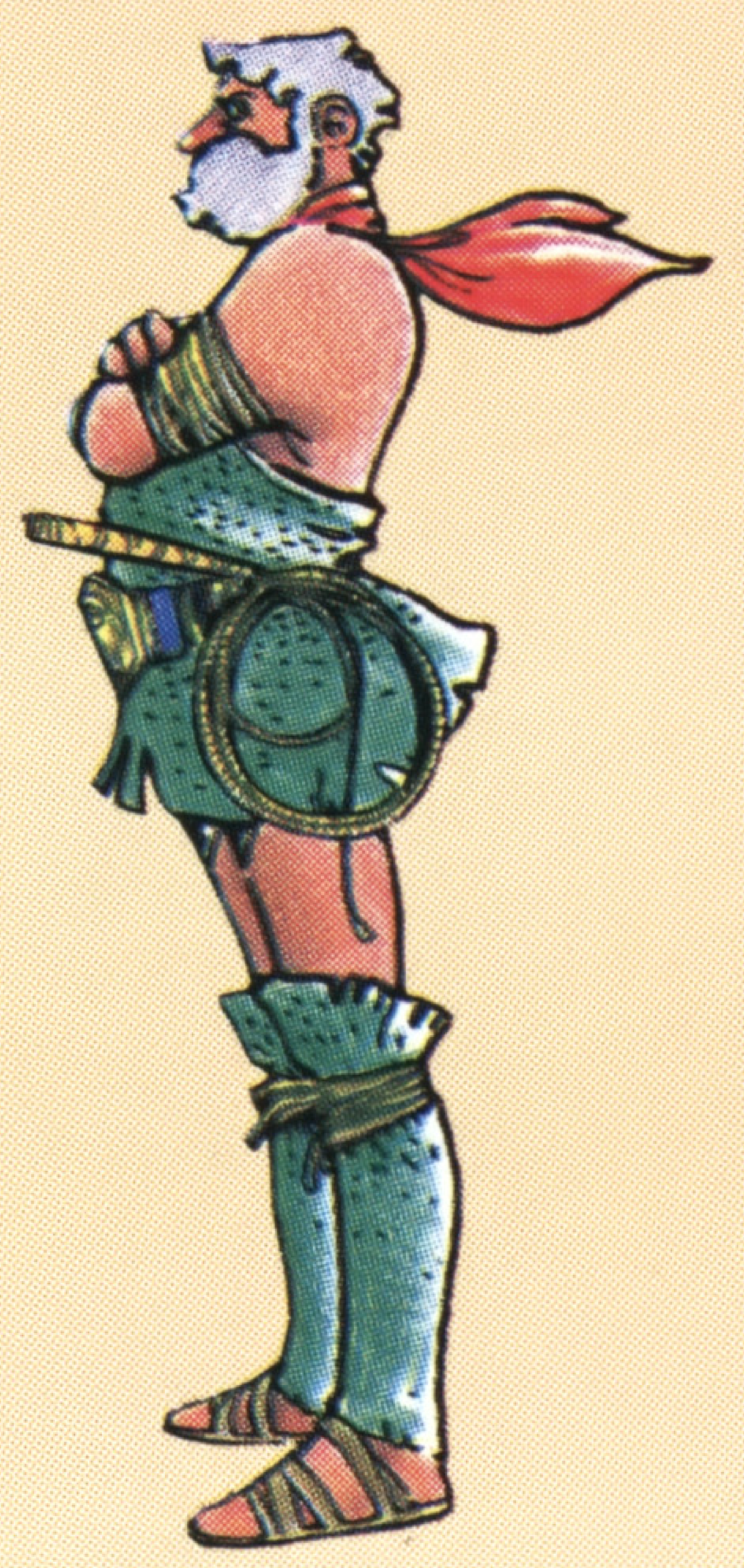
性別	女
年齢	18才
職業	盗賊
種族	エルフ
属性	善
武器	ロングダガー
レベル	1
HP	40
SP	0
AC	0
TH 盗賊能力	30
特殊技能	なし

能力	ちから	16
	ちせい	14
	みりょく	13
	たいりょく	15
	すばやさ	15
	ぎのう	16
	こううん	21
抵抗力	対まほう	0
	対ねつ	0
	対でんげき	0
	対さむさ	0
	対エネルギー	0
	対ねむり	30
	対どく	5
	対さん	0

ブラトワース

性別	男
年齢	18才
職業	バーバリアン
種族	ドワーフ
属性	善
武器	ムチ
レベル	1
HP	49
SP	0
AC	0
TH 盗賊能力	0
特殊技能	なし

能力	ちから	18
	ちせい	9
	みりょく	13
	たいりょく	21
	すばやさ	15
	ぎのう	13
	こううん	18
抵抗力	対まほう	0
	対ねつ	10
	対でんげき	10
	対さむさ	10
	対エネルギー	0
	対ねむり	0
	対どく	60
	対さん	0



テネブロウ

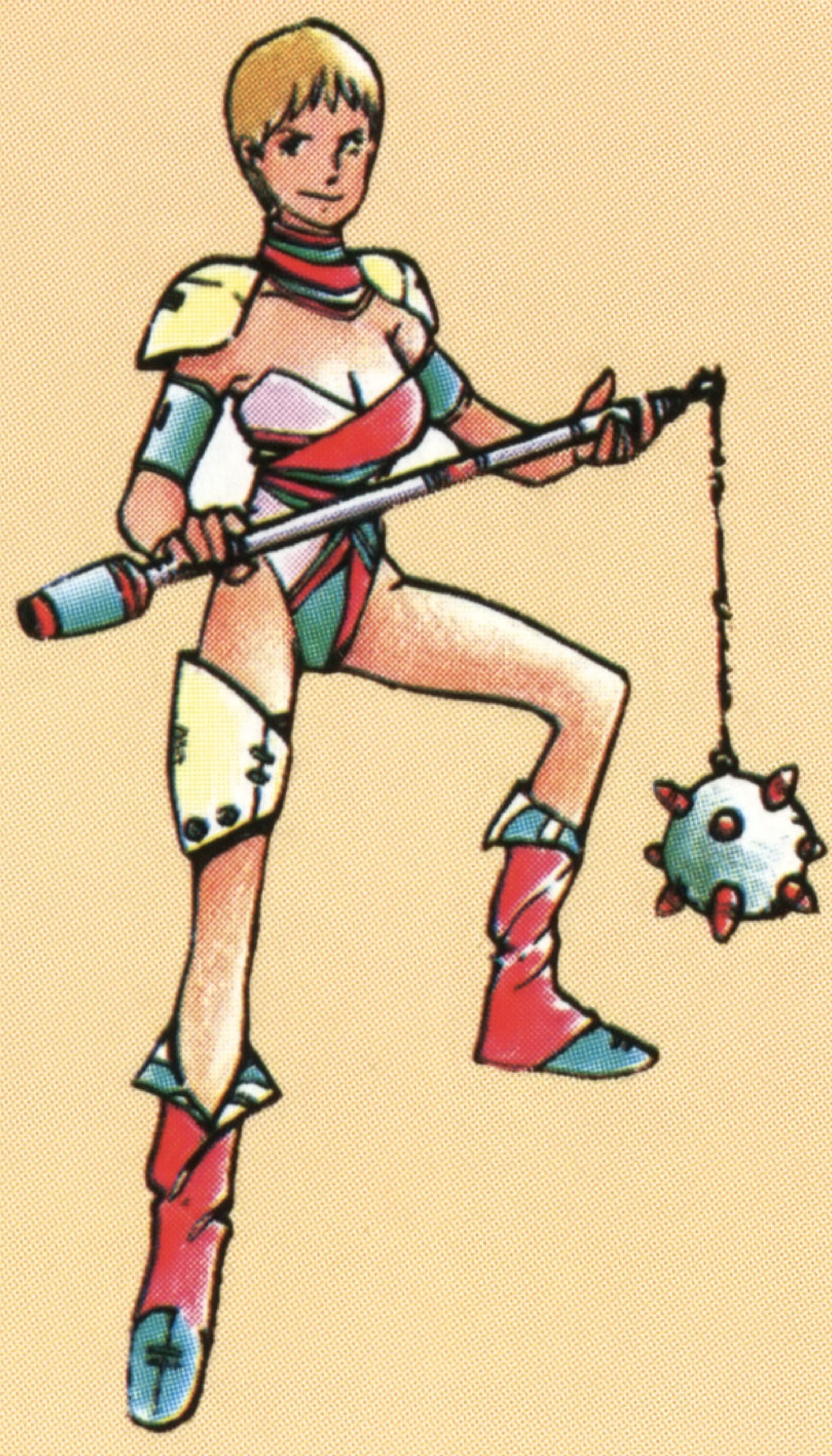
性別	男
年齢	18才
職業	僧侶
種族	ノーム
属性	善
武器	こんぼう
レベル	1
HP	40
SP	38
AC	0
TH 盗賊能力	0
特殊技能	なし

能力	ちから	8
	ちせい	15
	みりょく	2
	たいりょく	15
	すばやさ	19
	ぎのう	13
	こううん	14
抵抗力	対まほう	35
	対ねつ	0
	対でんげき	0
	対さむさ	0
	対エネルギー	0
	対ねむり	0
	対どく	0
	対さん	0

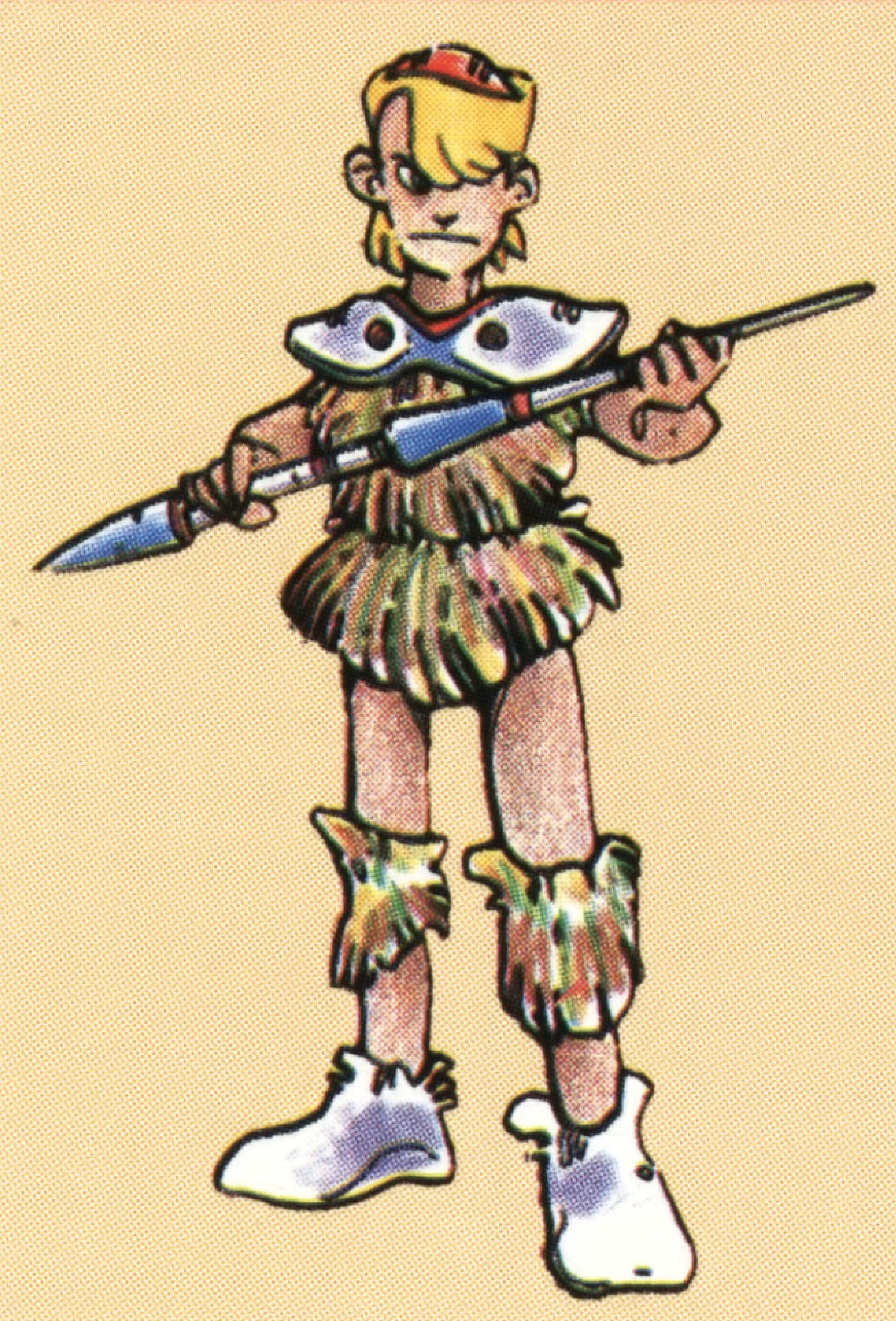
アルリカ

性別	女
年齢	18才
職業	剣士
種族	人間
属性	中立
武器	こんぼう
レベル	1
HP	42
SP	0
AC	0
TH 盗賊能力	0
特殊技能	なし

能力	ちから	18
	ちせい	12
	みりょく	19
	たいりょく	16
	すばやさ	15
	ぎのう	15
	こううん	10
抵抗力	対まほう	0
	対ねつ	5
	対でんげき	5
	対さむさ	5
	対エネルギー	0
	対ねむり	60
	対どく	60
	対さん	0



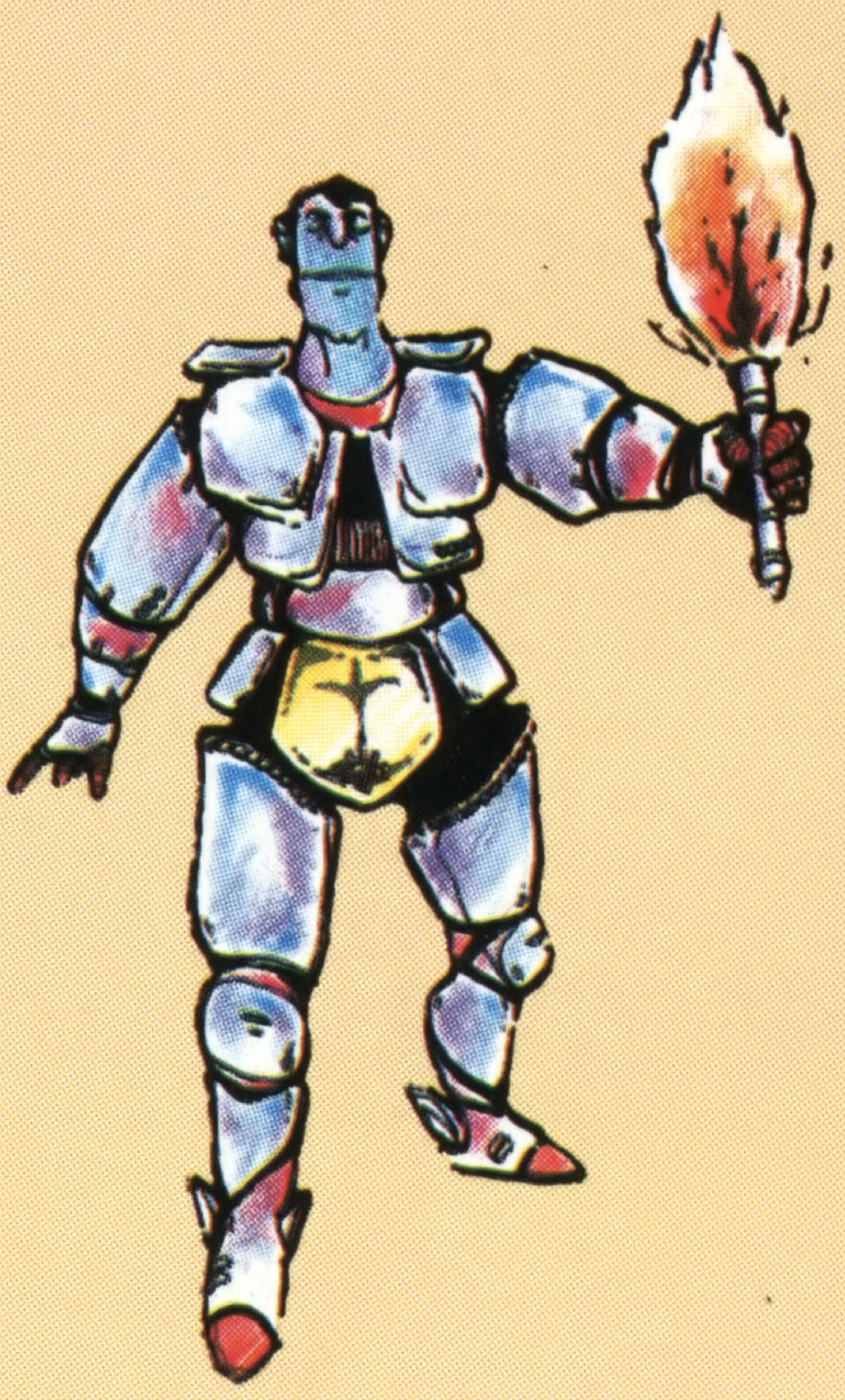
サール



性別	男
年齢	18才
職業	魔法使い
種族	人間
属性	中立
武器	ダガー
レベル	1
HP	37
SP	38
AC	0
TH 盗賊能力	0
特殊技能	なし

能力	ちから	13
	ちせい	21
	みりょく	9
	たいりょく	14
	すばやさ	19
	ぎのう	17
	こううん	15
抵抗力	対まほう	0
	対ねつ	5
	対でんげき	5
	対さむさ	5
	対エネルギー	0
	対ねむり	60
	対どく	60
	対さん	0

タライ



性別	男
年齢	18才
職業	剣士
種族	ハーフオーク
属性	悪
武器	たいまつ
レベル	1
HP	43
SP	0
AC	0
TH 盗賊能力	0
特殊技能	なし

能力	ちから	22
	ちせい	5
	みりょく	13
	たいりょく	17
	すばやさ	14
	ぎのう	12
	こううん	5
抵抗力	対まほう	0
	対ねつ	5
	対でんげき	5
	対さむさ	5
	対エネルギー	0
	対ねむり	30
	対どく	30
	対さん	0

8 自動マッピング機能

クロン大陸のなりたち

クロン大陸は、Ａ１～Ｅ４の20エリアの地上からなっており、エリア内には町や城、地下洞窟、ダンジョンなどがあります。ひとつのエリアは、それぞれ０～15までの16×16歩分、合計256個のブロックで構成されています。

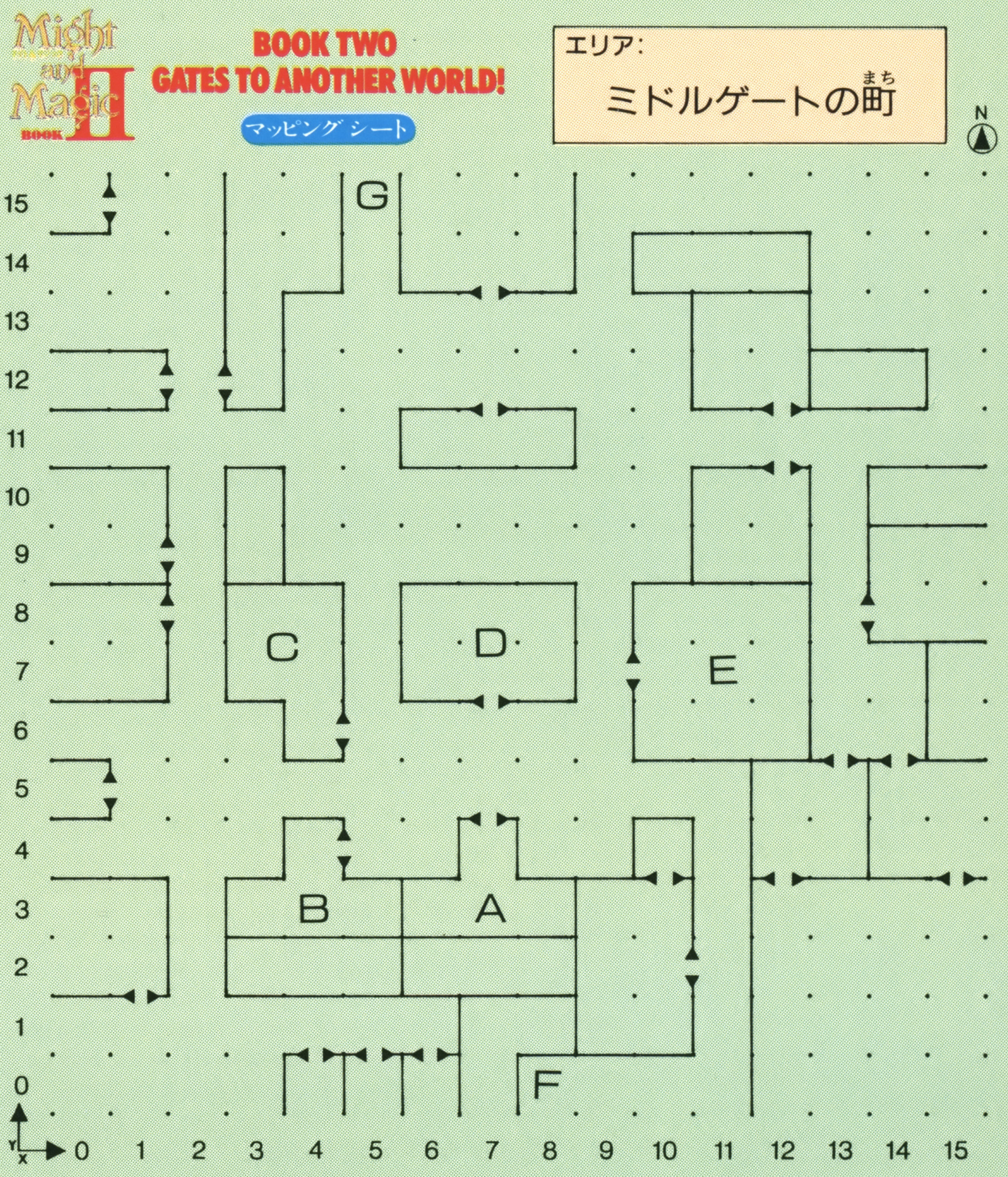
自動マッピング機能

エリア内では、パーティーが通った場所が自動的に作成されていきます。これを「自動マッピング機能」といい、移動中にⓎボタンを押すと見ることができます。一度歩いたところは記憶されますので、行った場所とまだ行っていない場所が一目でわかります。ただし、そのエリアから他のエリアに移動してしまうと、今までセーブされていたエリアデータはクリアされ、新しいエリアデータがセーブされますので、十分ご確認の上、移動を行なってください。

マッピング

自動マッピング機能を、よりよく活用するためにはマッピングが必要です。一度歩いた場所は記憶してくれますが、他のエリアに足を踏み入れると、それまでのデータが消えてしま

うからです。重要な場所や覚えておきたいところは、マッピングするように心がけましょう。後で訪れた時、大変役に立ちます。(→ p22, 参照 マッピングシートの見本があります。そのページをコピーして、マッピングの際お役立てください。)

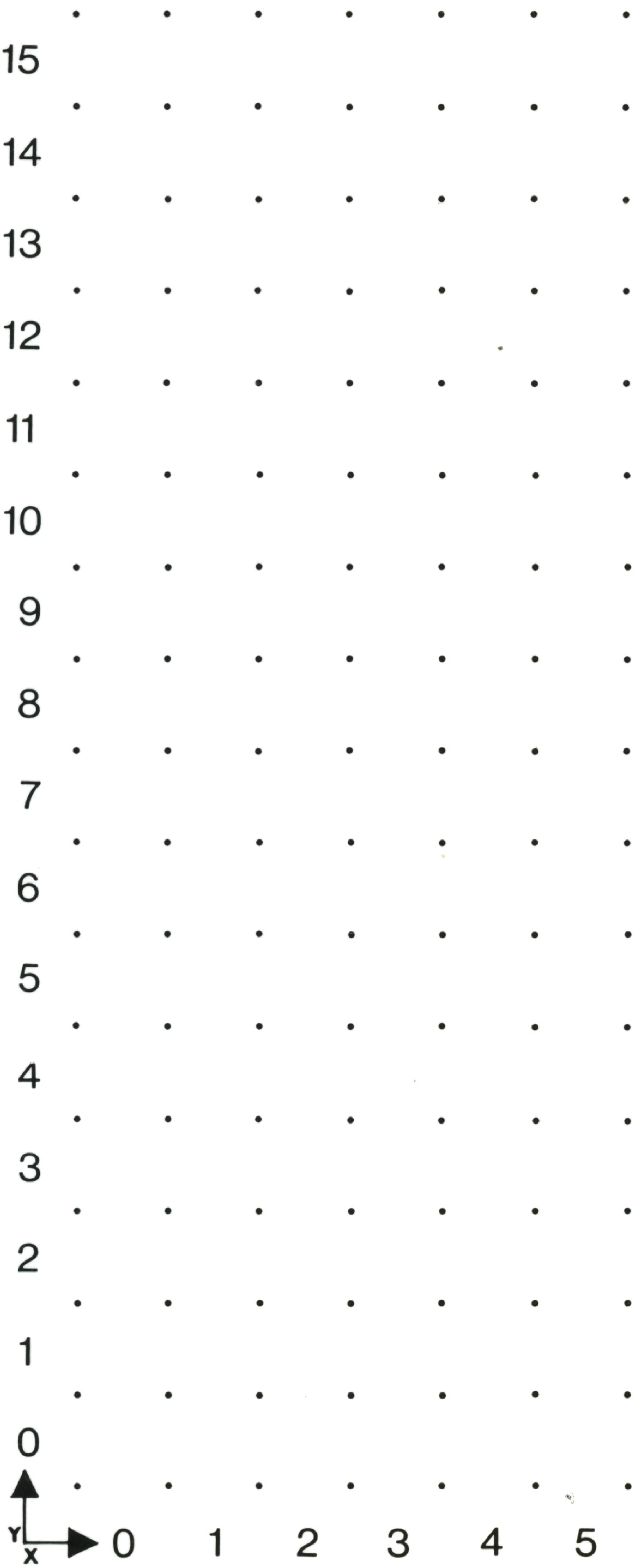


—— 壁　⊣⊢ ドア　A：ミドルゲートの宿屋

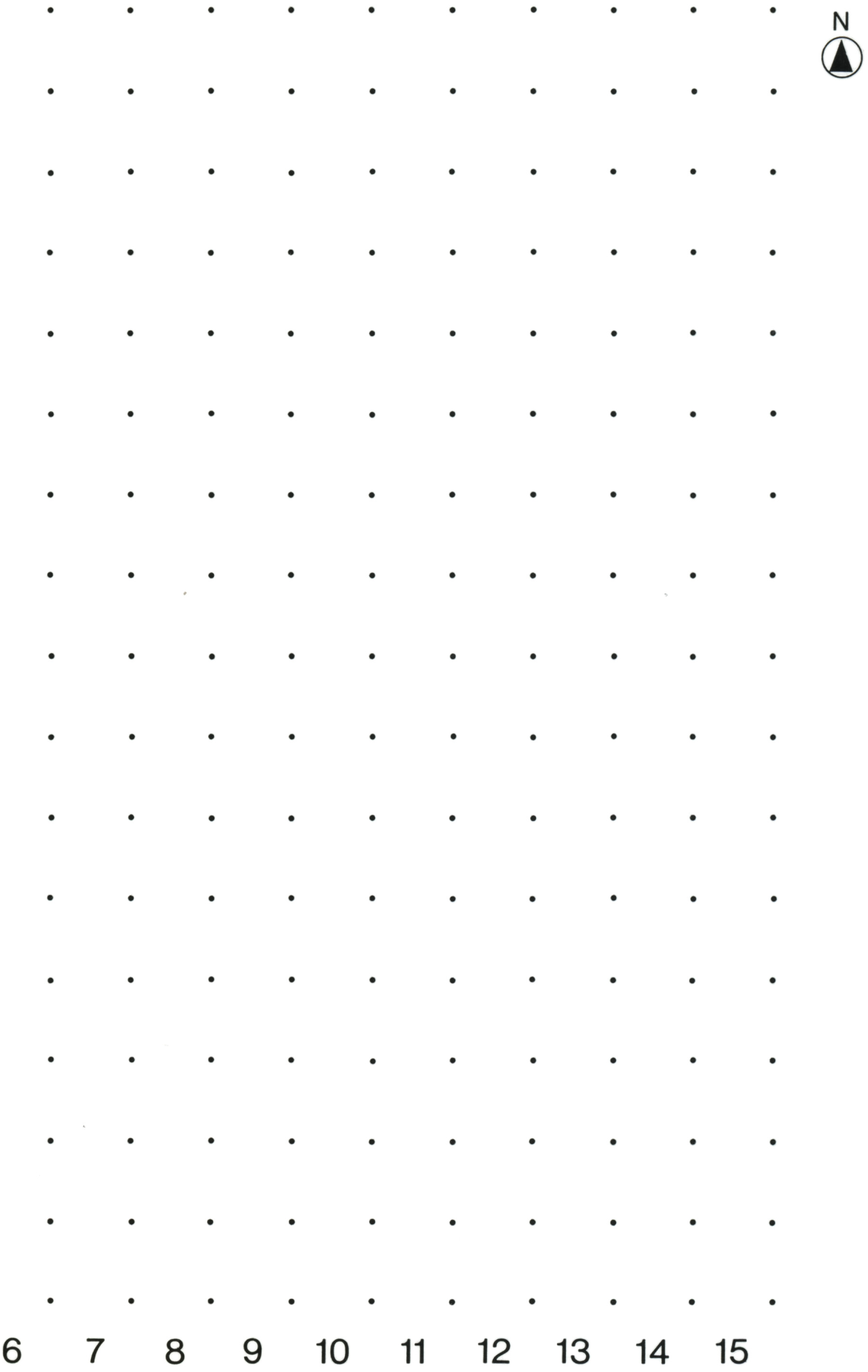
B：鍛冶屋　C：酒場　D：寺院　E：トレーニング場

F：洞窟への下り階段　G：表への出口

エリア:

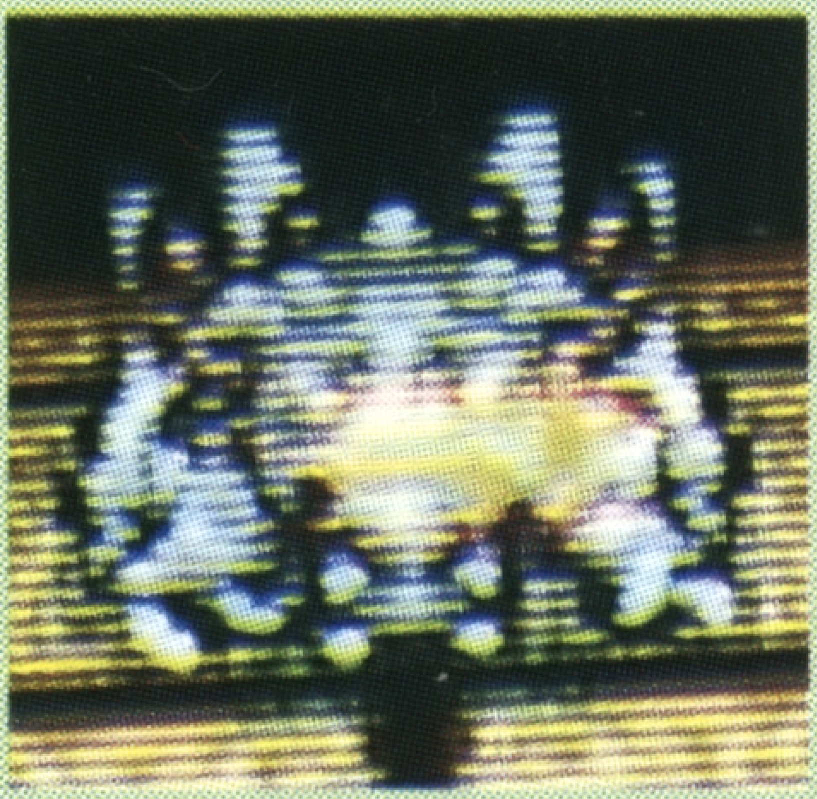


BOOK TWO GATES TO ANOTHER WORLD!



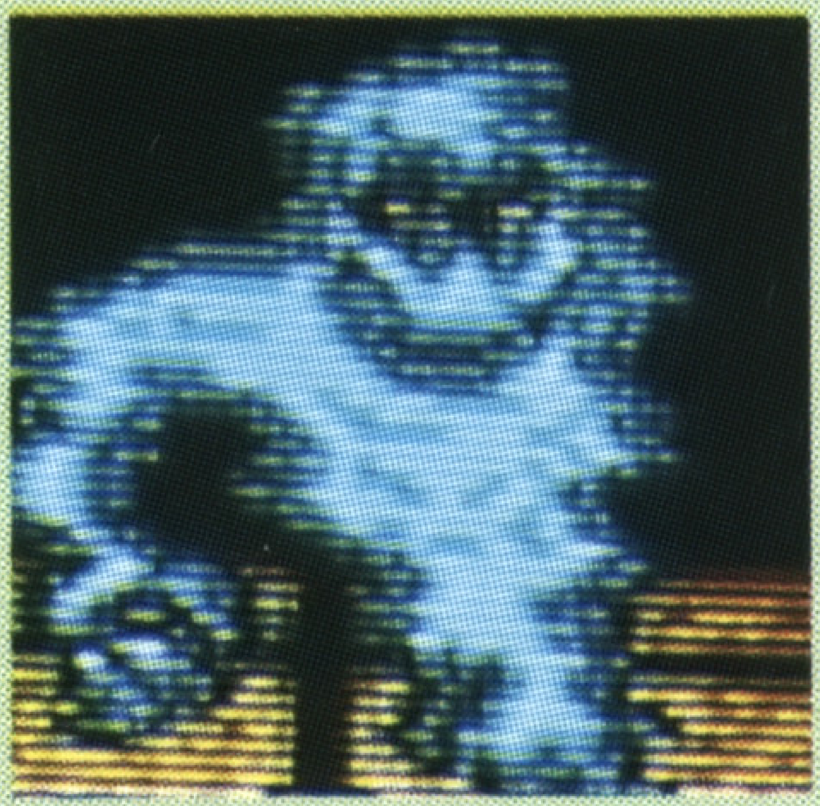
敵キャラクター

クロン大陸には、様々なモンスターが解き放たれている。その種類は計144体に及び、単独で出現したり集団で出現したりとあらゆる手段で攻撃を試みてくるので注意されたい。



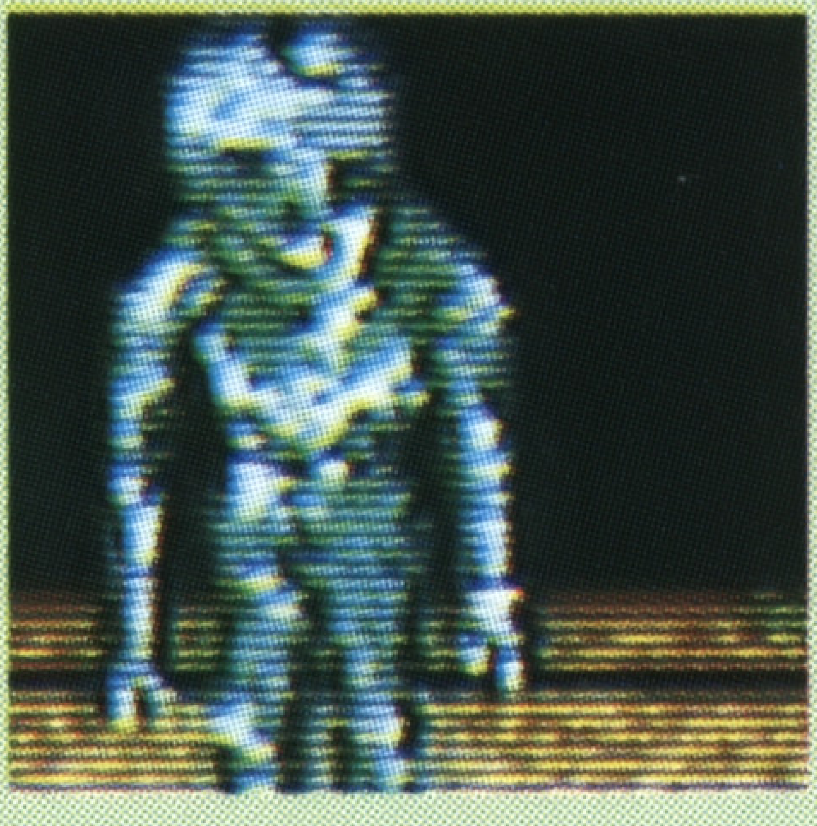
名称：クローラー
HP：4
得られる経験値：150
特殊攻撃：毒の魔法を使用する。

名称：さけぶまゆ
HP：12
得られる経験値：400
特殊攻撃：マヒさせる粘液を放出する。



名称：イリュージョン
HP：9
得られる経験値：400
特殊攻撃：なし

名称：ジャグラー
HP：16
得られる経験値：600
特殊攻撃：起能力でパーティーを強制的に入れ替える。



名称：キラーゾンビ
HP：24
得られる経験値：700
特殊攻撃：病原菌を保持している。また最期は自爆することがある。

名 称：いんじゃ
HP：24
得られる経験値：500
特殊攻撃：なし

名 称：ニンジャ
HP：28
得られる経験値：1200
特殊攻撃：一瞬のうちに相手を気絶状態に追い込む術をもつ。

名 称：ダークキャット
HP：32
得られる経験値：600
特殊攻撃：なし

名 称：グール
HP：20
得られる経験値：7000
特殊攻撃：マヒさせる。

名 称：かみなりむし
HP：64
得られる経験値：9000
特殊攻撃：電撃のブレスを吐く。

11 世界観説明

クロンの世界には、５つの町、４つの城、地下の洞窟、ダンジョンがあります。これらの中で、さまざまな人との出会い、モンスターとの戦闘、宝の発見などあらゆることをきっかけに、冒険が繰り広げられてゆきます。ある特定のゴールをめざすのではなく、この冒険する過程を大切に、じっくりクロンの世界を旅してください。

町

この世界には、ミドルゲート・サンドソーバー・ツンダーラ・バルカニア・アトランティウム、以上５つの町があります。町の中には、以下のような施設があります。

▶やどや……………………ゲームのセーブやキャラクターの入れ替えなどを行なうところです。ただし、やどやに泊まってもＨＰやＳＰは回復しません。

▶じいん……………………パーティーの状態や体調の回復ができます。また、僧侶用の魔法を購入できます。

▶かじや……………………武器・防具・アイテムを売買できます。商人の特殊技能を持っているキャラクターは、より有利な売買が可能となります。また、アイテムの鑑定もできます。※そのキャラクターが持てないもの装備できないものなどについては、×印がついています。

▶ポータル…………………安い料金で、となり町までパーティーを運んでくれます。危険な地上を歩いていくよりも、早くて安全でしょう。

▶どうぐや…………………旅に欠かすことのできない「テント」を売っています。

▶さかば……………………食べ物や飲み物を売っています。なか

には、ある食べ物を食べないと達成できないクエストもあります。また、酒場でのウワサ話は重要なヒントになりますので必ず聞いた方がよいでしょう。

▶ぎんこう……………ゴールドやジェムを預かってくれます。
▶ギルド………………魔法使いの魔法の一部を売っています。
▶くんれんじょ………ある程度の経験値を貯めてから行けば、レベルを上げてくれます。
▶ブレインウォシュ…いままで覚えた特殊技能を忘れることができます。
▶とうぎじょう………闘技に参加して勝つと賞金がもらえます。
▶その他………………遊覧船の切符売り場や特殊技能を教えてくれる学校などがあります。

城

パインハースト城・ウッドヘブン城・ラクサスパレス城・ヒルストーン城、以上4つの城があります。城の王からだされるクエストは重要なので、必ず達成してゆきましょう。

地下洞窟・ダンジョン

洞窟は自然にできた地下の迷路、ダンジョンは大昔にモンスターに占領され、住民も滅ぼされ荒廃した地下の町の名残りです。そして町や城には、地下の洞窟があります。なかには、地下2階まである洞窟もありますが、すみずみまで探索してみましょう。また、ダンジョンはコーラックのダンジョンなど10以上あります。

12 パラメーター説明

このゲームにおいてのパラメーターとは、キャラクターの基本的な設定（プロフィール）を意味します。キャラクターの成長とともに、アップしてゆくパラメーターもありますので、こまめに確認してください。

■レベル（LV）

ある一定の経験値がたまると、レベルアップします。この他、町の「くんれんじょ」でアップすることも可能ですし（ただし、ある程度の経験値が必要）、魔法で一時的にレベルアップすることもできます。

■ヒットポイント（HP）

最大HPはレベルアップすることによって上がります。敵からの攻撃などでダメージを受けると減ってゆき、HPが0になると「きぜつ」状態、さらにマイナスになると「しぼう」となります。

■スペルポイント（SP）

最大SPはレベルアップすることによって上がります。魔法を使用すると消費され、「やすむ」ことなどで回復することができます。

■アーマークラス（AC）

基本的には、防具を装備すると上がります。また、特殊な武器やアイテムを装備することによって上がる場合もあります。ACは防御力を意味するので、この数値が高ければ高いほど、戦闘中のダメージが少なくなります。

■盗賊の技能（TH）

職業が「盗賊」（とう）のキャラクターは、レベルアップすることによって上がります。また、特殊なアイテムを装備することによって上がる場合もあります。

■のうりょく

特殊なアイテムを装備したり、ある場所へ行ったり、クエストの達成などによってアップします。のうりょくのアップは、レベルアップとは関連しません。

▶ちから：攻撃力に関係する能力です。
▶ちせい：魔法に関係する能力です。
▶みりょく：敵や味方に対する影響力に関係します。
▶たいりょく：HPの上昇幅に関係します。
▶すばやさ：攻撃する順位やACに関係します。
▶ぎのう：攻撃などの命中率に関係します。
▶こううん：ワナをはずす能力や、アイテムを捜す能力に関係します。

■性別

男か女かの違いですが、能力には関係しません。

■属性

属性とは、そのキャラクターの基本的性格を意味します。「善」「悪」「中立」の3種類があり、これらの違いによる能力の差はありません。しかし、属性があわないと装備できないアイテムがあります。

■年齢

スタート時は、全キャラクターが18才で始まり、その後レベルアップなどにより、次第に年とってゆきます。また、100回「やすむ」と1才年をとります。年をとるにつれて、キャラクターの能力は次第に衰えてくるので、どこかにあるといわれている「若返りの泉」を捜してみましょう。

■種族

クロン大陸には、モンスターも含めて多種多様な種族が存在します。今回のパーティーにも、人間以外の種族が仲間となって参加しています。

▶人間(にん)：「恐怖」「睡眠」に対する抵抗力があり、能力的には平均だといえます。
▶エルフ(エル)：「恐怖」に対する抵抗力があります。また、「知性」「技能」に優れていますが、「ちから」「素早さ」に欠けています。
▶ドワーフ(ドワ)：「毒」に対する抵抗力があります。「体力」

「幸運」に優れていますが、「知性」が劣っています。

▶ノーム（ノー）：「魔法」に対する抵抗力があり、「幸運」に優れていますが、「素早さ」「技能」が劣っています。

▶ハーフオーク（ハー）：「睡眠」に対する抵抗力があり、「強さ」「体力」に優れていますが、「知性」「魅力」「幸運」に劣っています。

■職業

キャラクターは、各々の職業に適した能力を持っています。今回登場するキャラクターの職業は、剣士（けん）、僧侶（そう）、盗賊（とう）、騎士（きし）、弓使い（ゆみ）、魔法使い（まほ）、バーバリアン（バー）、忍者（にん）、以上８種類あります。

[きし]　HPと攻撃力が最も高く、たいていのアイテムが装備可能です。

[けんし]　たいていのアイテムが装備可能です。レベルアップすると、僧侶の魔法を使えるようになります。

[ゆみつかい]　たいていの武器が装備可能ですが、鎧は軽いものしか装備できません。また、盾に関しては装備できません。レベルアップすると、魔法使いの魔法を使えるようになります。

[そうりょ]　僧侶の魔法を使います。持てる武器には制限があり、鎧は軽いものであれば装備可能、盾を装備することができます。

[まほうつかい]　魔法使いの魔法を使います。鎧はごく限られたものしか装備できません。盾も装備不可、武器は小さなものしか持てません。

[とうぞく]　「鍵あけ」と「しのびより」の技能を持っています。軽い鎧であれば装備可能、盾も持てます。弓を含む片手武器なら何でも装備できます。

[にんじゃ]　「鍵あけ」と「しのびより」の技能を持っています。ある程度の鎧であれば装備できますが、盾は持てません。

[バーバリアン]　高いHPを持つ、戦闘専門の職業です。剣以外の武器であれば全て装備可能、たいていの鎧も盾も装備することができます。

13 キャラクターの体調と回復法

キャラクターの体調には、いくつかの状態があります。体調に異常がある場合は、戦闘中に大きなダメージを受けるだけでなく、ゲーム進行上の障害ともなりますので、できるだけ早めに回復しましょう。

体調の種類

- OK…………正常な状態です。
- ねむり………モンスターの魔法攻撃によって、眠らされた状態です。
- むごん………魔法の呪文を唱えることができません。
- びょうき……病気にかかっている状態で、「やすむ」にしてもHPやSPは回復されません。
- どく…………毒に侵されている状態で、「やすむ」にすると全身に毒がまわり、逆にHPが減ってしまいます。
- マヒ…………体がマヒしている状態で、何もすることができません。
- きぜつ………HPが０になると、一時的に気絶した状態となります。この状態でダメージを受けると、「しぼう」してしまいます。
- せきか………体が石化した状態で、何もできません。
- しぼう………死んでしまった状態です。
- こんぜつ……体が灰になってしまった状態です。
- のろい………呪いがかかっているため、戦闘をしても攻撃力や命中率が低くなります。

体調の回復法

町の「じいん」で回復するか、バレオ系の魔法やバレオ系の効果をもっているアイテムで回復できます。また、「きぜつ」状態の場合は、「やすむ」ことによって回復することもできます。

14 特殊技能説明

特殊技能《スキル》とは、特別に優れた能力のことを意味します。5つの町のどこかに、この特殊技能を手に入れる場所が何カ所かあります。しかし、ひとりで2つまでの特殊技能しか持てませんので、十分考えた上で修得するようにしましょう。一度修得した特殊技能を消したい時は、ミドルゲートの町にある「ブレインウォシュ」に行けば消してもらえます。

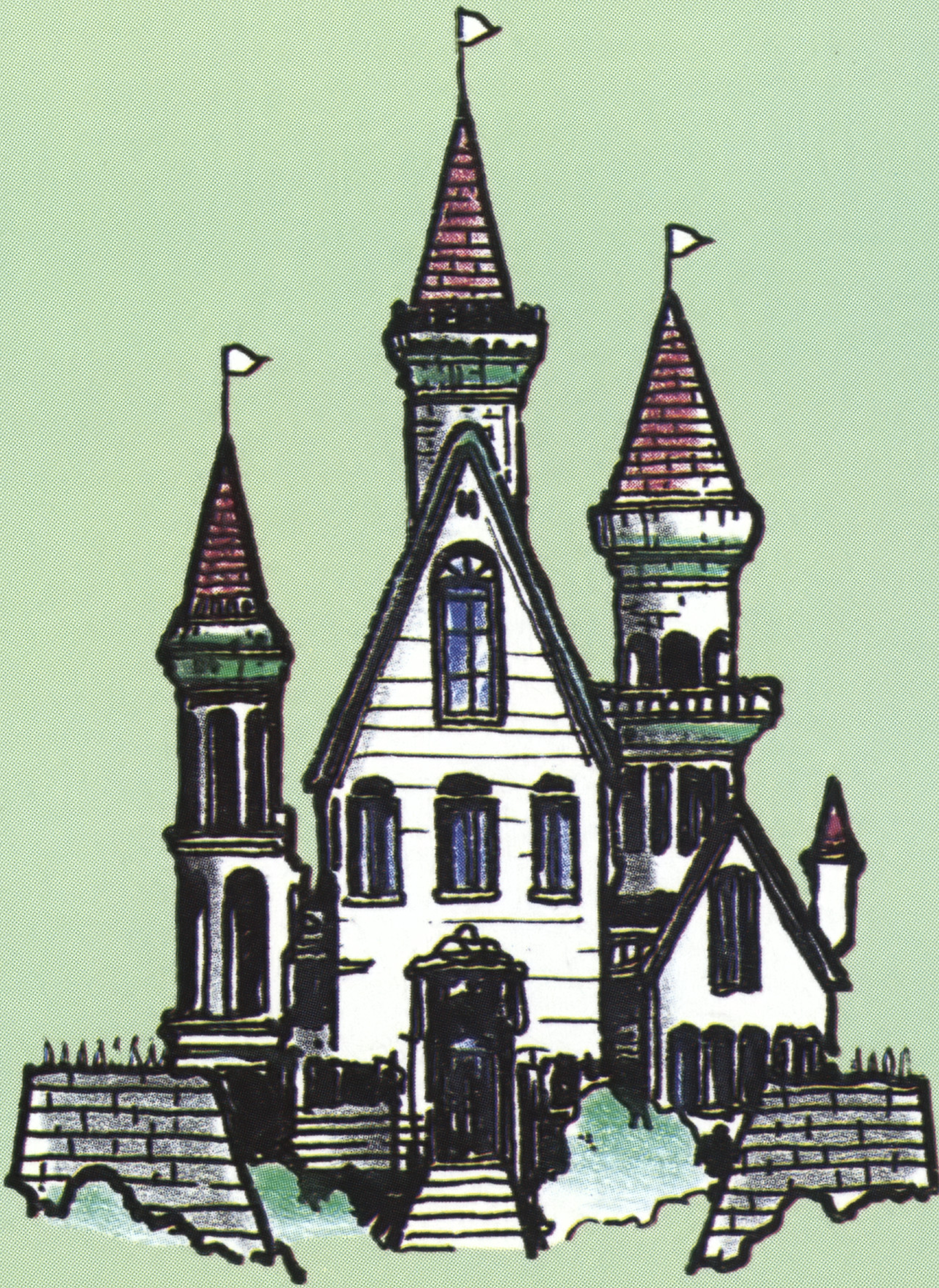
- せんし…………「体力」が高まります。
- クルセーダー…クエストを授かる資格が得られるので、パーティーにひとりは必要でしょう。
- ぶじゅつか……「正確さ」が高まります。
- ギャンブラー…「幸運度」が高まります。
- スリ……………「TH」(盗賊の技能)が高まります。
- しょうにん……アイテムを売買する際、有利な取り引きができます。パーティーにひとりは必要でしょう。
- がいこうか……「魅力」が高まります。
- ほんやくか……「知性」が高まり、古代文字が読めるようになります。パーティーにひとりは必要でしょう。
- ゆうしゃ………すべての能力が高まります。
- アスリート……「素早さ」が高まります。
- とうぎし………「強さ」が高まります。

15 魔法

魔法の呪文は、限られた職 業のキャラクターしか唱えることができません。魔法には、戦闘中に使用する攻撃魔法や回復魔法のほか、旅をするうえで非常に便利な魔法など、さまざまな種類があります。また、魔法を使用すれば何単位かのSPを消費し、高いレベルの魔法になるとジェムも消費します。魔法を手に入れる方法は、

- ▶町の「じいん」で購入する僧侶の魔法
- ▶町の「ギルド」で購入する魔法使いの魔法
- ▶町の「くんれんじょ」でレベルアップに伴い自動的に得られる魔法
- ▶旅の途中で発見する魔法

などがあります。



・移動時のみ使用可能な魔法

名前	効果	消費SP	消費GEM
トーカ	暗闇を照らす	3	0
ソラ	地上へ脱出する	１０	1
プテロン	地上１０数センチ浮上してワナを避ける	１０	2
ロイドビーム	ダンジョン内で、一度唱えた場所に戻る	１０	1
タウンゲート	最後に立ち寄った「やどや」の近くに戻る	１０	2
ムーンゲート	月の定める場所にワープする	１０	１０
ガードドック	敵の奇襲を防止する	１２	2
リチャージ	アイテムの使用回数を回復させる	３０	４０
プラスパワー	アイテムの装備効果や使用効果を上げる	４０	９９

・常時使用可能な魔法

名前	効果	消費SP	消費GEM
ナタンス	・そのエリアで一番安全な場所へテレポートする ・戦闘中に使用すると１００％逃げられる	１２	5

・戦闘時のみ使用可能な魔法

名　前	効　果	消費 SP	消費 GEM
パイロ	炎を発して敵１匹を攻撃する	1	0
ブリズ	冷気を発して敵１匹を攻撃する	1	0
エレク	稲妻を発して敵１匹を攻撃する	2	0
パイロラ	炎を発して敵１グループを攻撃する	5	0
アシド	酸を発して敵１匹を攻撃する	5	0
ブリズラ	冷気を発して敵１グループを攻撃する	10	1
サンドラ	砂嵐を巻き起こし敵全グループを攻撃する	14	1
エレクラ	稲妻を発して敵全グループを攻撃する	15	2
パイロガル	炎を発して敵全グループを攻撃する	20	10
フレンジー	味方の１人を凶暴化させ敵と戦わせる 凶暴化したキャラクターは「きぜつ」した上に経験値を減らす	20	10
ブリズサント	冷気を発して敵全グループを攻撃する	28	20
エレクサント	稲妻を発して敵全グループを攻撃する	35	30
パイロサント	炎を発して敵全グループを攻撃する	46	40
メテオラ	隕石を降らし敵全グループを攻撃する	60	20
アシドサント	酸を発して敵１匹に多大なダメージを与える	70	50
スターラ	真空状態を作り敵全グループを攻撃する	99	99

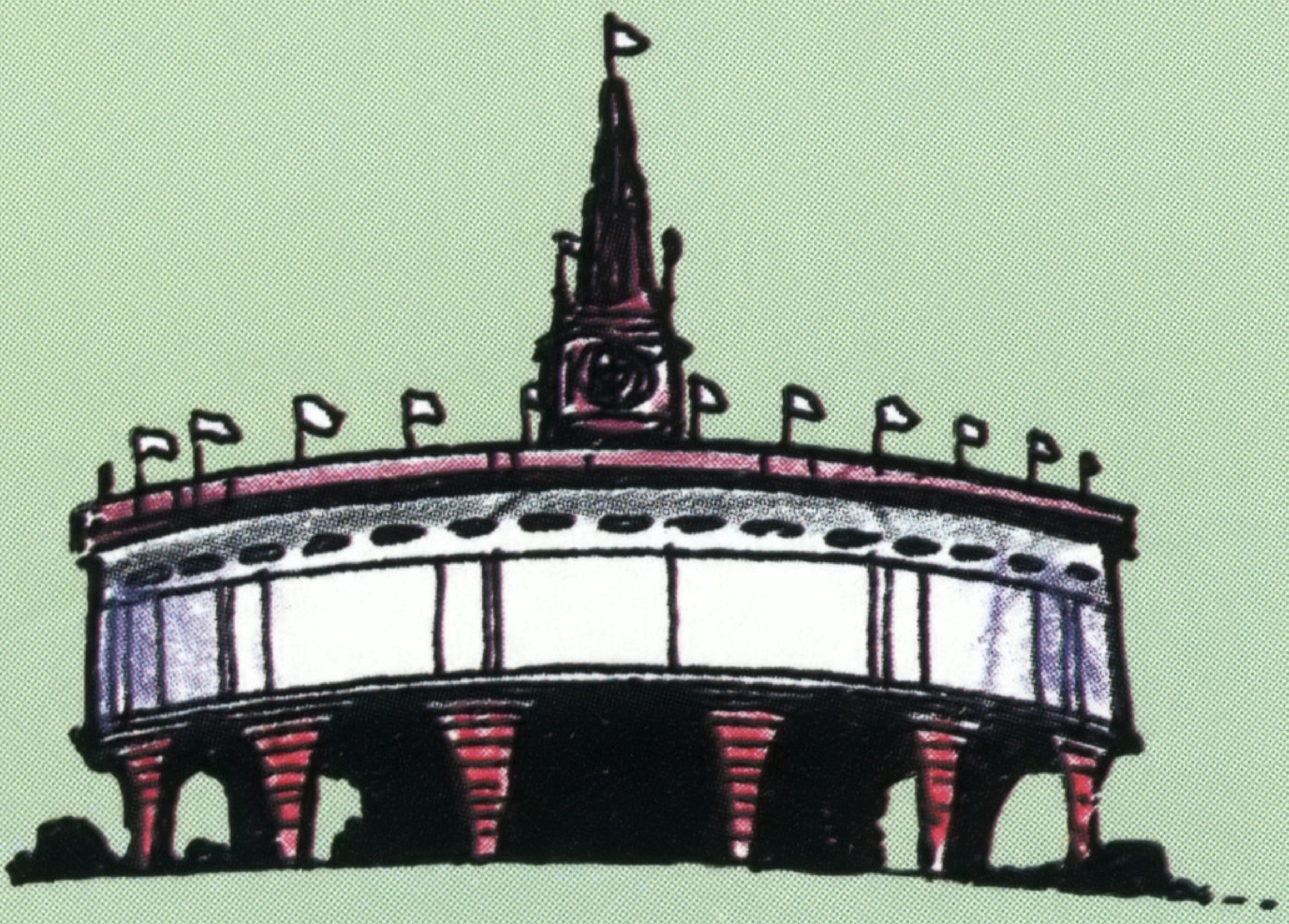
僧侶の魔法

・移動時のみ使用可能な魔法

名前	効果	消費SP	消費GEM
サルバ	味方１人のHPを回復する	2	0

・常時使用可能な魔法

名前	効果	消費SP	消費GEM
サルバラ	味方１人のHPを回復する	9	0
バレオ	味方１人の「しぼう」「せきか」「こんぜつ」以外の異常状態を回復する	5	0
サルバガル	味方全員のHPを回復する	１６	１０
バレオラ	「せきか」した味方１人をもとに戻す	１０	4
サルバサント	味方全員のHPを大幅に回復する	３０	１５
バレオガル	「しぼう」した味方１人をHP１で回復させる	２５	１０
メガサルバ	味方全員のHPを完全に回復する	８０	９９
バレオサント	「こんぜつ」した味方１人をもとに戻す	６０	３０



・戦闘時のみ使用可能な魔法

名前	効果	消費SP	消費GEM
ピラニカ	味方全員の防御力を上げる	1	0
スリープ	敵1匹を眠りに誘い込む	2	0
スロー	敵1匹の素早さを下げる	2	0
サイレンス	敵1匹の口を封じ、魔法を唱えさせない	2	0
ウイーク	敵1匹の強さを下げる	2	0
ブラインド	敵1匹に目つぶしの暗示をかけ、攻撃の命中率を下げる	2	0
ディスペル	アンデッドモンスターの1グループを一瞬にして土に戻す	4	1
マイター	味方1人の強さを上げる	5	0
ファースター	味方1人の素早さを上げる	5	0
コレクター	味方1人の命中率を上げる	5	0
チカディー	魔法攻撃に対する味方全員の防御力を上げる	5	0
エアーバン	大気のエレメンタルにより、敵1グループを攻撃する	15	7
ウォーターバン	水のエレメンタルにより、敵1グループを攻撃する	15	10
アースバン	大地のエレメンタルにより、敵1グループを攻撃する	25	14
ファイアバン	火のエレメンタルにより、敵1グループを攻撃する	35	20
ムーンレイ	月の光のエネルギーで敵グループ全員を攻撃し、敵から奪ったＨＰを味方全員に与える	40	99
アンジェル	アンデッドモンスターの全グループを一瞬にして土に戻す	80	99

16 武器

武器には、片手武器・両手武器・飛び道具の 3 種類があります。

●片手武器

● 印は装備可能

	騎士	剣士	射手	僧侶	魔法使い	盗賊	忍者	バーバリアン	基本 攻撃力	基本 価格
小こんぼう	●	●	●	●	●	●	●	●	2	1
小ナイフ	●	●	●		●	●	●	●	3	5
こんぼう	●	●	●	●	●	●	●	●	4	4
ダガー	●	●	●		●	●	●	●	4	8
ナイフ	●	●	●		●	●	●	●	5	10
ハンドアックス	●	●	●			●	●	●	5	10
カジェル	●	●	●	●		●		●	5	15
くぎつきこんぼう	●	●	●		●	●	●	●	6	15
ムチ	●			●	●	●	●	●	6	25
ロングダガー	●	●	●		●	●	●	●	6	20
おおづち	●	●	●	●		●		●	6	30
ショートソード	●	●	●			●	●		6	15
ヌンチャク	●						●		6	30
つちほこ	●	●	●	●		●		●	7	50
やり	●	●	●			●	●	●	7	15
カトラス	●	●	●			●			7	40
フレイル	●	●	●	●		●			8	100
サーベル	●	●	●			●			8	60
ロングソード	●	●	●			●			8	50
ワキザシ	●						●		8	60
シミター	●	●	●			●			9	80
バトルアックス	●	●	●			●		●	１０	60
ブロードソード	●	●	●			●			１０	100
カタナ	●						●		１０	150

●両手武器

●印は装備可能

	騎士	剣士	射手	僧侶	魔法使い	盗賊	忍者	バーバリアン	基本攻撃力	基本価格
つえ	●	●	●	●	●		●	●	8	40
かま	●	●	●					●	8	30
おおがま	●	●	●					●	9	50
たち	●	●	●					●	10	80
ウォーハンマー	●	●	●	●				●	10	120
トライデント	●	●	●					●	11	100
パイク	●	●	●					●	12	150
ナギナタ	●						●		12	300
バーディチ	●	●	●					●	13	200
グレートハンマー	●	●	●	●				●	14	300
ハルバート	●	●	●					●	14	250
グレートアックス	●	●	●					●	15	300
フランベルジュ	●	●	●						16	400
みつまたかま	●	●	●					●	24	2000

●飛び道具

●印は装備可能

	騎士	剣士	射手	僧侶	魔法使い	盗賊	忍者	バーバリアン	基本攻撃力	基本価格
ふきや	●	●	●		●	●	●	●	4	10
スリング	●	●	●			●	●	●	5	15
ショートボウ	●	●	●				●		6	25
クロスボウ	●	●	●			●	●		8	50
ロングボウ	●	●	●				●		10	100
グレートボウ	●	●	●						12	200

尚、ここに記されている以外の武器には全て、装備付帯効果もしくは使用効果が発生します。

▶装備付帯効果：装備しているだけで能力・抵抗力などがアップする。

▶使用効果：一時的にレベルや強さなどがアップしたり、魔法の攻撃効果が発生する。

17 防具

防具には、盾と鎧と兜の3種類があります。

● 印は装備可能

	種類	騎士	剣士	射手	僧侶	魔法使い	盗賊	忍者	バーバリアン	基本防御力	基本価格
スモールシールド	盾	●	●		●		●		●	1	15
ラージシールド	盾	●	●		●		●		●	2	60
グレートシールド	盾	●	●		●		●		●	3	150
パッドアーマー	鎧	●	●	●	●	●	●	●	●	2	20
かわのスーツ	鎧	●	●	●	●		●	●	●	3	40
スケールアーマー	鎧	●	●	●	●		●	●	●	4	100
リングメイル	鎧	●	●	●	●		●	●		5	200
チェインメイル	鎧	●	●	●	●		●			6	400
スプリントメイル	鎧	●	●		●					7	600
プレートメイル	鎧	●	●							8	1000
プレートアーマー	鎧	●	●							10	2000
ヘルメット	兜	●	●		●				●	2	30

尚、ここに記されている以外の防具には、全て装備付帯効果(装備しているだけで能力・抵抗力などがアップする)が発生します。なかには、使用効果(一時的にレベルがアップする)が発生する鎧もあります。

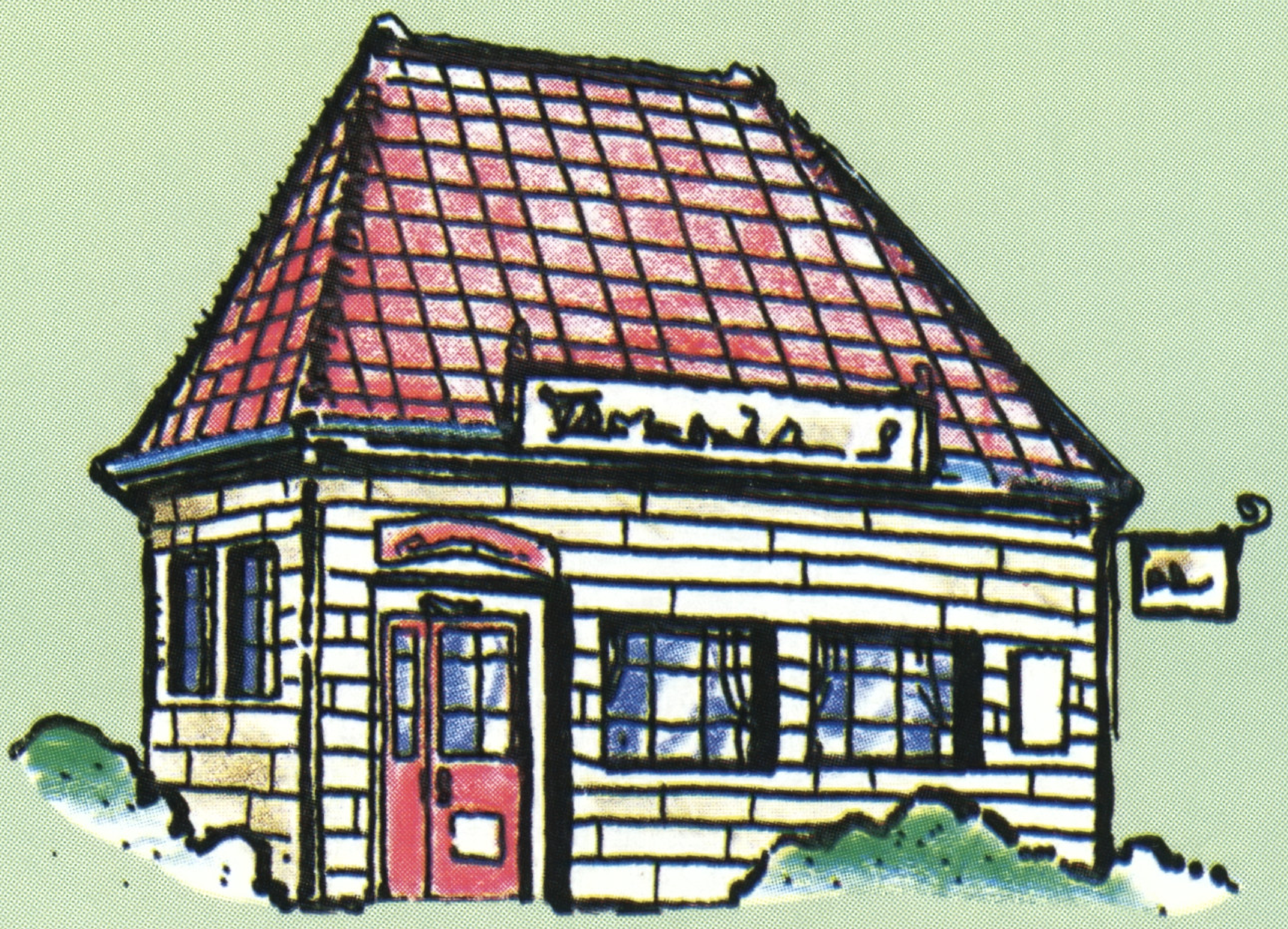
武器・防具の装備に関して

武器や防具は、職業によって装備できるものとできないものがあります。また、装備できる場合でも、その中で同時装備条件があります。

		左手	両手	背中	体	左手	頭
		片手武器	両手武器	飛び道具	鎧	盾	兜
右手	片手武器	×	×	○	○	○	○
両手	両手武器	×	×	○	○	×	○

武器、防具、アイテムに関して

名前の前に× 印がついているものは、そのキャラクターでは装備できないものです。職業や属性によって、装備可能なものに違いがありますので、注意してください。また、基本名のあとに「＋数字」がついている場合は、数字の大きいものほど効力が大きくなります。しかし「＋数字」が大きくなると、本来は装備可能な職業でも、属性があわないために装備できなくなることもあります。



18 アイテム

アイテムには、戦闘中に使用する攻撃アイテムや回復アイテムのほか、能力をアップさせるアイテムなどがあります。これらのアイテムを手に入れるには、以下のような方法があります。

●モンスターとの戦闘に勝った時

モンスターとの戦闘に勝った後、モンスターが落としていったアイテムを、拾うことができる場合があります。

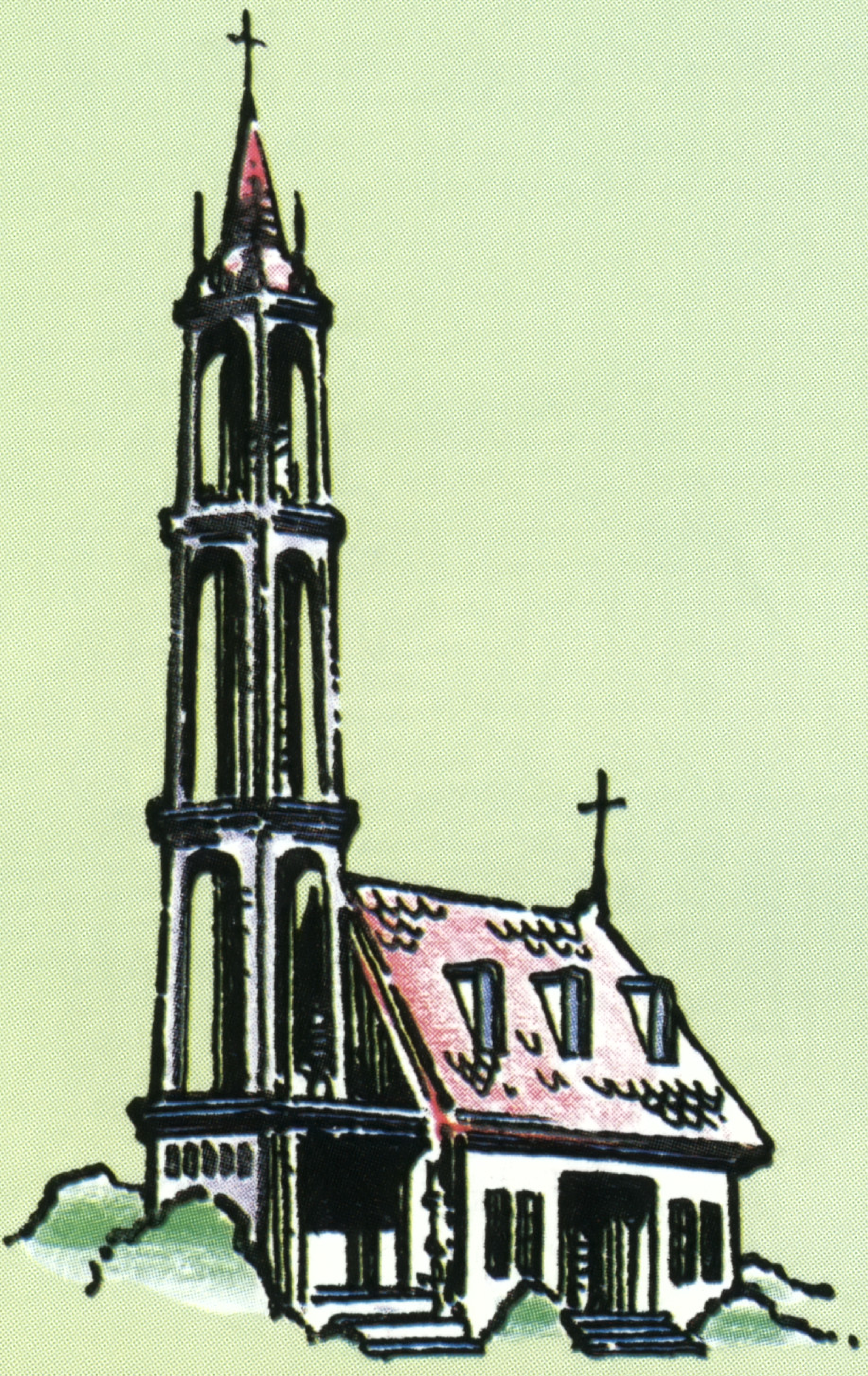
●クエストを達成した時

クエストを達成した後、依頼者のところへ戻ると、その報酬としてアイテムをもらえる場合があります。

●旅の途中で

旅をしている時、途中で見つけられる場合があります。

※武器・防具やゴールド・ジェムなども、上記のような方法で手に入れることができます。



なかには、装備可能なアイテムもある。

	基本価格	装備付帯効果	使用効果
やくそう	50		味方1人のHPを回復する
たいまつ	1		暗闇を照らす
ランプ	20		
かぎあけ	200	盗賊能力	
まほうのロープ	10		地上へ脱出する
めざめのつのぶえ	50		敵1匹の強さを下げる
じりょくのこな	200		地上10数センチ浮上してワナを避ける
アシドボトル	500		酸を発して敵1匹を攻撃する
ちからのポーション	100		一時的に強さがアップする
スキルポーション	500		一時的にレベルがアップする
HPポーション	4000		一時的にMAX-HPがアップする
ホーリーグラス	200		アンデッドモンスターの1グループを一瞬にして土に戻す
しっぷぐすり	400		味方全員のHPを回復する
てつのブレスレット	800	耐・毒	敵1匹の口を封じ、魔法を唱えさせない
マジックフード	1000		味方1人の素早さを上げる
どくけし	1000		味方1人の「しぼう」「せきか」「こんぜつ」以外の異常状態を回復する
エレキのこて	400		稲妻を発して敵1グループを攻撃する
どうのブレスレット	800	耐・魔法	魔法攻撃に対する味方全員の防御力を上げる

装備付帯効果は、装備することによってアップする能力や抵抗力を意味します。使用効果は、使用することによって得られる効果をさします。アイテムはこの他にも、いたるところで数多くの種類を入手することができますので、どのような効果があるのか、ぜひ試してみてください。使用する前にその効果を知りたい場合は、「かじや」で鑑定してもらうことができます。

ゲームを進行させていくにつれ、挫折しそうになることもあるかもしれません。例えば、パーティーが全員死亡しゲームオーバーになった時、突然何の前ぶれもなく強い敵に襲われた時・・・とかく冒険を行なう上では危険がつきものです。しかし、根気よくゲームを続けていけば、必ず道は開けるでしょう。行き詰まっても、倒れふしても、あきらめず頑張ってください。ゲームを進める上での最大のポイントは、戦闘につぐ戦闘で鍛えること、それがすなわちレベルアップであり、その過程のセーブ、これはもうR．P．Gにおいていわずとしれた鉄則です。ゲーム終了時にはもちろん、ゲーム途中でもこまめに「やどや」へ行くことは非常に重要です。先に進むことも大切ですが、ゆっくり「クロンの世界」を探索してみてはいかがでしょうか。

ワンポイントアドバイス

▶メイン画面で磁石の横にいる2人のエンジェル。翼をパタパタさせる時は、何かの合図だ。その地点をよく調べてみよう。

▶レベルが上がることによって、キャラクターは強くなる。しかし、次第に年を取とり、老年期に入ると逆に能力が低下してきてしまう。どこかに「若返りの泉」があるという噂なので、注意して捜してみよう。

▶鍵のかかったドアを突破することもできるが、トラップでダメージを受ける確率が非常に高い。鍵はできるだけ「とうぞく」か「にんじゃ」に開けさせよう。

▶使わなくなった武器・防具・アイテムは「かじや」で売ったり、「ぎんこう」に預けておこう。

使用上の注意

1）ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

2）テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

3）長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。

4）精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックなどは避けてください。また、絶対に分解しないでください。

5）端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

6）シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。

7）カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

8）スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

9）バッテリーバックアップ式のカセットは、電源を切る時に、必ずリセットボタンを押しながらスイッチを切ってください。リセットボタンを押さないとバックアップデータが消えてしまうことがあります。

LOZC
G.AMUSEMENTS CO.,LTD.

Might and Magic II
マイト&マジック BOOK

©1992 G.AMUSEMENTS CO.,LTD.
©New World Computinng, INC.
©STARCRAFT, INC.

ゲームの内容について、電話でのお問い合わせには、
一切お答えできませんのでご了承ください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

LOZC(ロジーク)はジー・アミューズメンツの商標です。

株式会社ジー・アミューズメンツ
〒152 東京都目黒区鷹番3-6-8 TEL.03-5704-0023(代)